09.2009 | 70

PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

THẾ GIỚI game

GAME & GIẢI TRÍ

Việt Nam sẽ tham dự
WCG Grand Final 2009

DIVINITY II
EGO DRACONIS

HIỆP SĨ RỒNG

Wii Sports Resort
Ngày thể thao trên bãi biển

"Con mê game"
Phụ huynh là tòng phạm?

Giá: 14.000 đồng

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

Nguyễn Thu Hồng, *Phó Tổng biên tập*
hongnt@pcworld.com.vn

Trần Trung Hải, *Tổng thư ký tòa soạn*
haitt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI game GAME & GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

Tưởng Phi Quân
Thư ký tòa soạn
quantp@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Hữu Thế,
Duy An, Huy Khanh, Ngọc Hà

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điều
dieunh@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Vũ Duy Khánh
testlab@pcworld.com.vn

CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
Đặng Quốc Tuyên
tuyendq@pcworld.com.vn

KỸ THUẬT WEB
Nguyễn Thanh Phong
phongnt@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai,
P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

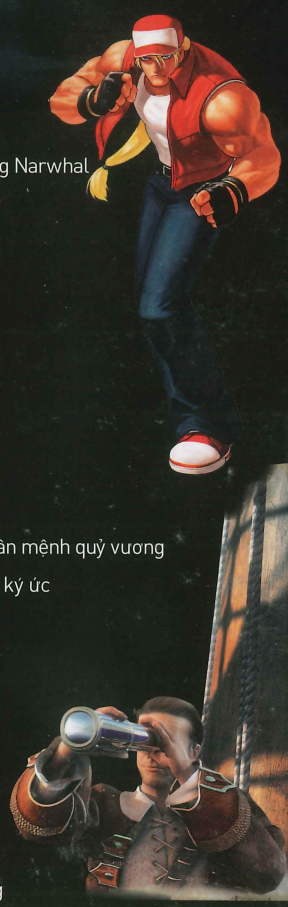
THẾ GIỚI game

GAME & GIẢI TRÍ

THÁNG **09.2009** - SỐ **70**

GIỚI THIỆU

11 CID the Dummy - Điệp viên siêu ngố
12 Anno 1404 - Hành trình khai phá đảo hoang
14 Death to Spies: Moment of Truth - Điệp viên huyền thoại: Thời khắc cam go
16 Hinterland: Orc Lords - Vùng đất quỷ
18 Memento Mori - Vụ trộm trong viện bảo tàng
20 Divinity 2: Ego Draconis - Hiệp sĩ rồng
24 Street Fighter IV - Đấu sĩ đường phố
26 The secret of Monkey Island: Special Edition - Bí ẩn đảo khỉ
28 Aztaka - Hậu duệ Thái Dương Thần
30 Tales of Monkey Island Chapter 1: The Launch of the Screaming Narwhal - Bắt đầu cuộc vui
32 The Punisher: No Mercy - Kẻ trừng phạt: Không khoan nhượng
33 Noby Noby Boy - Anh chàng co giãn
34 Shatter - Bắn gạch bật tường
35 Trash Panic - Xếp... rác
36 Comet Crash - Chiến tranh thiên thạch
38 Wolfenstein - Đập tan âm mưu
40 The King of Fighters XII – Vua quyền thuật
42 G-Force: Biệt đội chuột lang
46 Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life As A Dark Lord - Chân mệnh quỷ vương
48 Another Code R: Journey into Lost Memory - Hành trình tìm lại ký ức
50 Wii Sports Resort - Ngày thể thao trên bãi biển
52 Grand Slam Tennis - Quần vợt nhà nghề
54 Bonsai Barber - Phó cạo Bonsai
56 Unbound Saga - Hành trình bất đắc dĩ
58 Tiger Woods PGA Tour 10 - Chơi golf cùng Tiger Woods
60 Lego Battles - Lego đại chiến
61 Space Bust-A-Move - Bắn bể bong bóng
64 Rolando 2: Quest for The Golden Orchid - Truy tìm hoa lan vàng



PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ máy tính và mạng

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Giải pháp và ứng dụng CNTT
(Mãng sét mới)

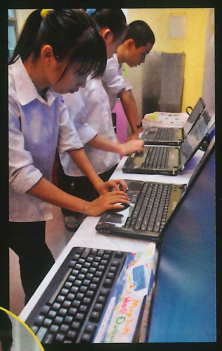
THẾ GIỚI game PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
(Mãng sét mới)

NIÊN GIÁM CNTT-TT VIỆT NAM
Niên Giám CNTT-TT

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 14.000 đồng.

DÒNG CHẢY GAME

4 Tin thế giới
6 Tin trong nước
7 Việt Nam sẽ tham dự WCG Grand Final 2009
8 Kiếm Thuận Thiên và 4 "nghệ nhân"
10 "Trợ thủ" trong phòng Net



SẮP PHÁT HÀNH

65 Section 8 -Tiểu đội 8
66 Borderlands - Kho báu Pandora
68 Blur - Đua xe hành động
72 Những tựa game lỡ hẹn với năm 2009

CỨ MÀ HAY

76 Team Fortress 2 - Pháo đài đồng đội 2

TRỢ GIÚP

88 Phát triển Tinh Linh trong Thế Giới Hoàn Mỹ
89 Hỏi & đáp

PHẦN CỨNG

78 Hai nhân vẫn chạy tốt
79 Dòng card đồ họa GeForce GTX 275
80 Khi chuột "gọi bầy"
81 Novint Falcon – Chú "chuột" lạc loài
82 Hai bo mạch chủ chơi game nền AMD cao cấp
84 Chơi game "đã tay" hơn với Wii Motion Plus
85 Tiện dụng cho di động
86 Nhỏ gọn và tiết kiệm
87 Hiệu suất cao, hoạt động êm

SÂN GAME

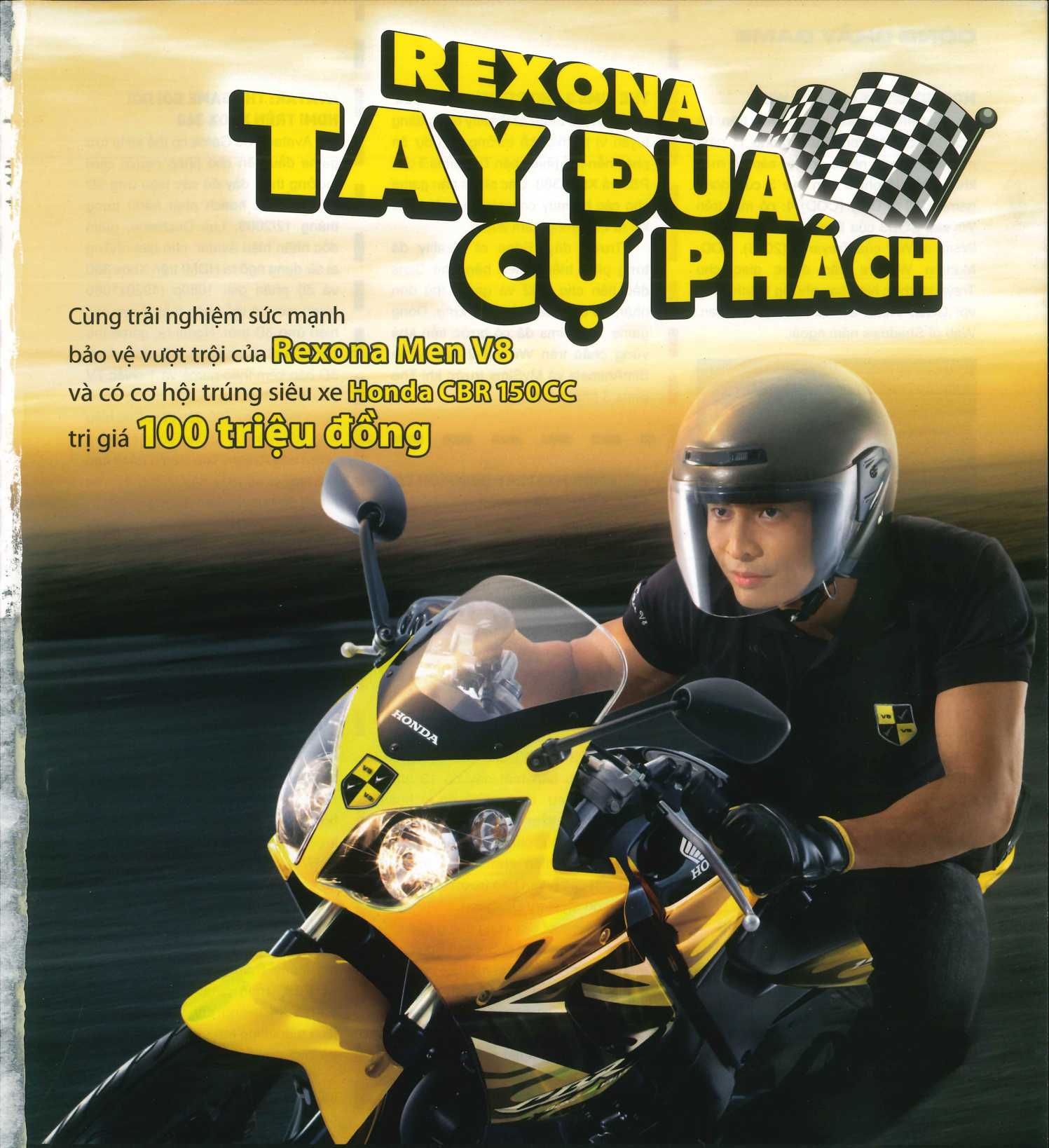
90 "Con mê game": Phụ huynh là tòng phạm?
92 Những nền tảng engine của các thế giới ảo
94 Game: Nguồn cảm hứng cho nghệ thuật thứ 7

TRA CỨU BÀI VIẾT TRÊN WEBSITE

Để tra cứu nhanh bài viết đã in trong tất cả sêri A, B, G (TGG) trên website của Thế Giới Vi Tính, bạn có thể sử dụng cách sau: gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/ID*, với ID (kết hợp số báo in và số trang) là từ khóa tìm kiếm mà bạn thường thấy trong các bài viết. Ví dụ, muốn tham khảo bài viết ở trang 90 trên TGVT-TGG 1/2008, bạn gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/G0801_90*, thực hiện tương tự cho A và B. Để tải về phần mềm miễn phí được giới thiệu trong các bài viết, bạn gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/XXXXX*, với XXXXX là từ khóa của phần mềm.

REXONA TAY ĐUA CỰ PHÁCH

Cùng trải nghiệm sức mạnh
bảo vệ vượt trội của **Rexona Men V8**
và có cơ hội trúng siêu xe **Honda CBR 150CC**
trị giá **100 triệu đồng**



Hãy sử dụng Rexona Men V8 để tự tin tham gia cuộc thi **"Rexona Tay Đua Cự Phách"**.
Soạn tin nhắn theo cú pháp dưới đây và gửi tới tổng đài **8240** để tham gia ngay:
RV8 SG P5 (nếu bạn ở Tp HCM) hoặc RV8 HN P5 (nếu bạn ở Hà Nội)
Rất nhiều phần quà khủng đang chờ bạn:

- **2 siêu xe Honda CBR 150cc trị giá tới 100.000.000 đồng**
- **30 điện thoại Nokia E63**
- **600 áo thun thể thao V8**

Hãy truy cập **www.rexona.com.vn** để biết thêm chi tiết.

Rexona Men V8

ĐẲNG CẤP VƯỢT TRỘI, MẠNH MẼ TUYỆT ĐỐI

Sản phẩm của công ty LD Unilever Việt Nam. Lô A2-2 KCN Tây Bắc Củ Chi, xã Tân An Hội, huyện Củ Chi, Tp.HCM, Việt. Số phiếu tiếp nhận Sở Y Tế: 169/09/QCMP

MODERN WARFARE CHO WII

Modern Warfare sẽ có mặt trên hệ máy Wii của Nintendo vào tháng 11 năm nay, muộn hơn nhiều so với các hệ máy khác. Đây là phiên bản thứ 3 của dòng game Call of Duty (COD) 4: có mặt trên Wii sau COD3 của Ekakt (2006) và COD: World at War của Treyarch (2008). COD: Modern Warfare vẫn được giao cho Treyarch thực hiện sau những thành công với COD: World at War và Spider Man: Web of Shadows năm ngoái.

WII SPORTS RESORT VỮNG BƯỚC

Theo Nintendo, chỉ sau 1 tuần được phát hành chính thức (hôm 26/7/2009), trò chơi Wii Sports Resort đã tạo nên một làn sóng mới với cột mốc 500.000 bản đã được tiêu thụ tại thị trường Mỹ. Wii Sports Resort được bán kèm với thiết bị Wii MotionPlus (giá khoảng 390.000 đồng, khoảng 19,99 đô la Mỹ), trong khi đó, đĩa game có giá gần 1 triệu đồng (chừng 49,99 đô la Mỹ). Theo giới phân tích, Wii Sports Resort nhiều khả năng trở thành 1 trong số những tựa game bán chạy nhất năm 2009.

MOTHERSHIP ZETA - GÓI MỞ RỘNG CỦA FALLOUT 3

Nội dung của Mothership Zeta sẽ tương tự như các gói nội dung tải về đã phát hành trước đó với những cảnh nặng về chiến đấu. Fallout 3 là một trong những tựa game đỉnh hiện nay của Bethesda, đưa thể loại nhập vai hành động lên một tầm cao mới với những vùng đất rộng lớn, các nhân vật đặc biệt trong một câu chuyện dài kỳ. Sắp tới, trò chơi này sẽ có gói nội dung tải về mới mang tên Mothership Zeta dành cho PC và Xbox 360.

Mothership Zeta sẽ bắt đầu với cảnh một chiếc phi thuyền không gian của người ngoài hành tinh rớt xuống vùng đất Wasteland. Khi đám người ngoài hành tinh không thể hiện thiện ý hòa bình, nhân vật chính sẽ vào cuộc giải thoát các nạn nhân và chấm dứt sự đe dọa từ các sinh vật lạ.

THE SIMS 3 CHO PS3 VÀ XBOX 360

Hiện tại, Edge of Reality đang đăng tuyển vị trí thiết kế trưởng cho dự án phát triển các phiên bản The Sims 3 cho PS3 và Xbox 360. Các phiên bản game cho các hệ máy console sẽ không thể kịp ra mắt trong năm 2009.

Trước đây, Edge of Reality đã từng phát triển phiên bản The Sims đầu tiên cho PS2 và game thủ đón nhận trò chơi này rất hào hứng. Dòng game The Sims đã có bước tiến khá vững chắc trên Wii với 2 tựa game SimAnimals và MySims trước khi The Sims 3 phát hành.

POKEMON MYSTERY DUNGEON CÓ PHIÊN BẢN MỚI

Pokemon Mystery Dungeon: Explorers of Sky hứa hẹn sẽ là một phiên bản để đời dành cho các fan và nhiều khả năng sẽ trở thành tựa game DS bán chạy nhất 2009. Kể từ lần đầu tiên xuất hiện vào năm 1996, dòng game Pokemon đã bán được trên 191 triệu bản trên toàn cầu. Và vào ngày 12/10/2009 tới đây, Pokemon sẽ có thêm thành viên mới Pokemon Mystery Dungeon: Explorers of Sky, dành cho 2 hệ máy DSi và DS Lite của Nintendo. Trong phiên bản mới này có 19 nhân vật khác nhau, 5 trong số đó là hoàn toàn mới về điểm thuộc tính lẫn phong cách chiến đấu, chắc hẳn sẽ mang tới nhiều ngạc nhiên cho những ai từng chơi qua các phiên bản trước trong sê-ri Pokemon Mystery Dungeon.

Explorers of Sky cũng mang đến chế độ chơi đặc biệt tên là Special Episodes, mang đến một góc nhìn mới với nội dung là những câu chuyện về các nhân vật trong game. Game thủ cũng có thể tham gia chơi nhiều người thông qua kết nối Wi-Fi, cùng giúp nhau mở ra những màn chơi đặc biệt ẩn giấu trong game. Mặt khác, vật phẩm trong Explorers of Sky còn có thể giao dịch, chuyển nhượng giữa những người chơi.

AVATAR: THE GAME ĐÒI HỎI HDMI TRÊN XBOX 360

Avatar: The Game có thể sẽ là tựa game đầu tiên cho phép người chơi thưởng thức đầy đủ các hiệu ứng 3D mới. Với kế hoạch phát hành trong tháng 12/2009, Luc Duchaine, giám đốc nhãn hiệu Avatar, cho biết những ai sử dụng ngõ ra HDMI trên Xbox 360 và độ phân giải 1080p (1920x1080 pixel) mới có thể nhận thấy được các hiệu ứng 3D mới. Ngoài ra, game thủ còn cần phải sử dụng một chiếc kính 3D bán kèm theo game và 1 chiếc TV phù hợp. Ngõ ra HDMI không có ở dòng máy Xbox 360 đầu tiên. Các hiệu ứng 3D mới sẽ không có mặt trong phiên bản Avatar: The Game dành cho Wii, bởi vì hệ máy này không đủ sức mạnh đồ họa để đảm đương.

KẾ HOẠCH MỚI CỦA RED FACTION: GUERRILLA

Red Faction: Guerrilla đang dần chứng tỏ mình là một tựa game "dài hơi" với 3 gói nội dung tải về sẽ lần lượt ra mắt trong thời gian tới.

Với nội dung nói về cuộc cách mạng giải phóng khỏi chế độ cai trị độc tài của chính quyền EDF trên sao Hỏa, Red Faction: Guerrilla đã bán được trên 1 triệu bản kể từ khi ra mắt hồi tháng 6 vừa qua trên Xbox 360 và PS3. Tổng giám đốc THQ Brian Farrell tin tưởng chỉ cần một chiến dịch marketing lớn nữa, doanh số của trò chơi này sẽ cao hơn.

Brian Farrell hé lộ THQ sẽ làm thêm cái gì đó để tạo ra nhu cầu ở các bản tiếp theo của Red Faction: Guerrilla, nhất là ở các gói nội dung tải về. Trong kế hoạch dài hơi cho game, THQ đang chuẩn bị đến 3 gói nội dung tải về và gia tăng nội dung chơi mạng. Gói nội dung tải về đầu tiên có tên là Demons of the Badlands sẽ mang đến một khu vực mới rộng lớn hơn cho game, gia tăng kinh nghiệm của phần chơi đơn của phiên bản đầu tiên. Hai gói nội dung tải về khác sẽ mở rộng các tùy chọn chơi nhiều người và chế độ chơi Wrecking Crew.

THÁNG 7/2009: DOANH THU NGÀNH GAME TẠI MỸ GIẢM

Tính đến cuối ngày 10/8/2009, NPD vẫn chưa công bố số liệu bán lẻ của ngành game tại Mỹ trong tháng 7/2009. Tuy nhiên, phân tích viên Michael Pachter tại hãng Morgan Securities và Jesse Divnich tại hãng Electronic Entertainment Design & Research dự báo doanh thu của ngành game tại Mỹ trong tháng 7/2009 giảm, lần lượt là 16% và 15% so với cùng kỳ năm ngoái.

Pachter nhận định, doanh thu của ngành game đang rơi tự do. Theo đó, Pachter dự đoán doanh thu của mảng kinh doanh phần mềm game (đĩa game) sẽ đạt 500 triệu đô la Mỹ, thấp hơn so với con số 592 triệu đô la Mỹ của tháng 7/2008, trong khi đó số lượng bán ra lẫn doanh thu của các hệ máy chơi game như Wii, Xbox 360 và PlayStation 3 cũng sẽ giảm đáng kể.

Về phần mình, Divnich dự báo doanh thu của lĩnh vực kinh doanh đĩa game cũng khó lòng vượt ngưỡng 501 triệu đô la Mỹ. Tuy nhiên, ông nhận định trò chơi mới Wii Sports Resort của hãng Nintendo sẽ là tựa game bán chạy nhất với khoảng 495.000 bản, theo sát sau đó là phiên bản trên Xbox 360 và PlayStation 3 của trò chơi thể thao NCAA Football 10 từ hãng EA với số lượng bán ra ước lượng lần lượt là 365.000 bản và 255.000 bản. Các tựa game bán chạy còn lại mà Divnich dự đoán gồm có Fight Night Round 4, EA Sports Active, Wii Fit, Wii Mario Kart và Wii Play. Ngoài ra, Pachter tiếp tục dự đoán từ tháng trước rằng giá Wii và PlayStation 3 sẽ giảm, đồng thời nhận định rằng nhiều khả năng Xbox 360 sẽ tiếp tục hạ giá để tăng sức cạnh tranh. Tuy nhiên, Pachter cho rằng, sự giảm giá mạnh sẽ diễn ra ở nhóm máy chơi game cầm tay.

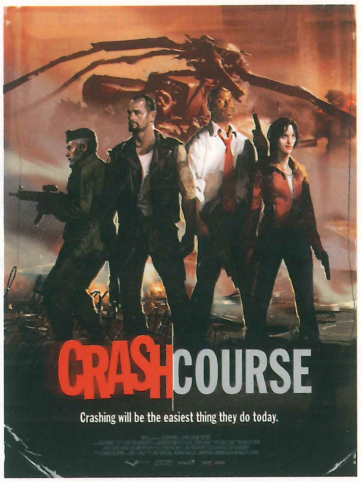
DSI QUA MẶT DS LITE VÀ WII

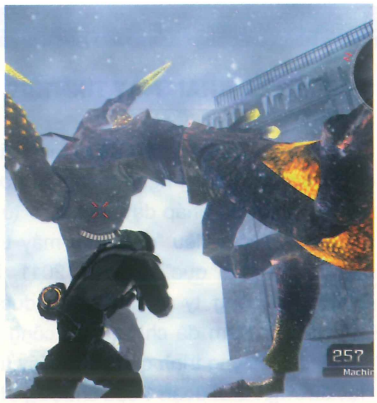
Theo Nintendo Mỹ, số lượng DSi bán ra tại Mỹ trong 3 tháng vừa qua đã bỏ xa DS Lite và Wii. Các số liệu được NPD công bố mỗi tháng cho thấy DS đang là máy chơi game bán chạy nhất. Tại Nhật Bản, thị trường cho DS Lite hầu như đã bị bão hòa, trong khi đó tại Mỹ, khách hàng tiếp tục mua DS Lite lẫn DSi. Chẳng hạn, trong tháng 6/2009, đã có 424.000 chiếc DSi được tiêu thụ, trong khi DS Lite là 324.000. Nhiều nhà phân tích nhận định, DSi sẽ tiếp tục bán chạy hơn DS Lite, tuy nhiên DS Lite vẫn có thể soán ngôi của DSi nếu Nintendo giảm giá DS Lite xuống còn 99 đô la Mỹ như nhiều người kỳ vọng.

LEFT 4 DEAD TUNG RA GÓI NỘI DUNG TẢI VỀ CRASH COURSE

Hôm 4/8/2009, khi Left 4 Dead 2 vẫn còn là "ẩn số", nhà phát triển Valve chính thức xác nhận một gói nội dung tải về mới dành cho Left 4 Dead sẽ được tung ra vào đầu tháng tới. Theo đó, gói nội dung tải về này sẽ bao gồm một chiến dịch mang tên Crash Course, và tin tốt lành nhất có thể là dành cho người chơi phiên bản PC là gói nội dung này hoàn toàn có thể tải về miễn phí, trong khi đó bản dành cho Xbox 360 có giá khoảng 130.000 đồng (7USD).

Crash Course sẽ hỗ trợ các chế độ chơi như chơi đơn, chơi đồng đội và chơi nhiều người, nhưng đáng chú ý nhất là chế độ đối khách được thiết kế lại toàn diện với thời lượng hơn 30 phút.



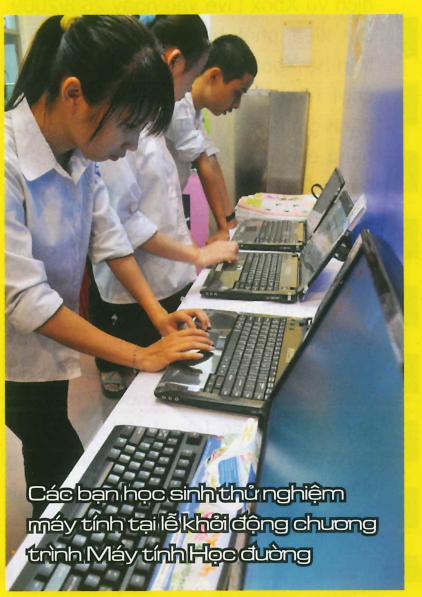


LOST PLANET 2 HÉ LỘ BẢN CHƠI THỬ

Capcom cho biết, bản chơi thử của Lost Planet 2 sẽ được tung ra trên dịch vụ Xbox Live vào ngày 26/8/2009. Dự kiến phát hành vào quý 4/2009 trên hệ Xbox 360 và PlayStation 3, trò chơi hành động Lost Planet 2 được đánh giá là một trong những tựa game đáng chờ đợi. Đầu tuần này, nhà phát hành Capcom cho biết, để trò chơi đến gần hơn với các fan hâm mộ vốn đang nóng lò chờ đợi, từ 19/8/2009, một bản chơi thử của mục chơi nhiều người (multiplayer) của Lost Planet 2 sẽ được cung cấp trên dịch vụ Xbox Live cho người chơi sử dụng tài khoản hạng Vàng. Với người chơi sử dụng tài khoản hạng Bạc, bản chơi thử sẽ được cung cấp sau đó 1 tuần. Capcom không đề cập đến bản chơi thử dành cho hệ máy PlayStation 3.

INTEL TRIỂN KHAI "MÁY TÍNH HỌC ĐƯỜNG"

Hưởng ứng mục tiêu đẩy mạnh triển khai ứng dụng công nghệ thông tin trong đổi mới phương pháp dạy và học ở từng cấp học và mục tiêu "một triệu máy tính cho ngành giáo dục" tới năm 2011, Bộ GD-ĐT và công ty Intel Semiconductor Ltd. tại Việt Nam đã chính thức công bố triển khai chương trình quốc gia "Máy tính Học đường". Giai đoạn 1 của chương trình kéo dài từ 6/8 – 30/9/2009 dành cho giáo viên và học sinh trên phạm vi toàn quốc. Giáo viên và học sinh trên cả nước có thể mua máy tính theo chương trình tại các cửa hàng, đại lý có treo pa-nô "Chương trình "Máy tính học đường"".



Các bạn học sinh thử nghiệm máy tính tại lễ khởi động chương trình Máy tính Học đường

"BỘ TỨ 10A8" CÙNG ONGAME LÀM TỪ THIỆN

Vào ngày 16/8/2009, chương trình từ thiện "Ongame với người nổi tiếng lần 3" đã được tổ chức với sự góp mặt của dàn diễn viên chính trong bộ phim "Bộ tứ 10A8" cùng các game thủ Ongame. Vào ngày 16/8, các game thủ đã cùng những khách mời của chương trình làm từ thiện tại trung tâm bảo trợ xã hội số 3 – Từ Liêm, đưa các em nhỏ đi thăm lăng Bác nhân kỷ niệm ngày Quốc Khánh 2/9 và tổ chức buổi tiệc sinh nhật Ongame dành cho các em. *http://ongame.com.vn*

CỔ LONG ONLINE BƯỚC VÀO GIAI ĐOẠN OPEN BETA

Vào ngày 21/8/2009, Cổ Long Online chính thức ra mắt với nhiều tính năng mới và đặc biệt như: thuê trợ thủ đánh quái luyện cấp, trừng phạt PK bằng hệ thống nhà tù, kết hôn, xây dựng sơn trang, hệ thống nhiệm vụ sơn trang, các sự kiện thi tìm hiểu về lịch sử Việt Nam... Tham khảo: *http://colong.vn*.

GE CHUẨN BỊ NÂNG CẤP PHIÊN BẢN 3.2

Trong tháng 8/2009, FPT Online công bố sẽ nâng cấp Bá Chủ Thế Giới hay Granado Espada (vGE) từ 2.9 lên phiên bản mới 3.2. Công bố này khiến các phe phái trong game khẩn trương luyện cấp để chuẩn bị cho một nền văn hóa Zeia sắp xuất hiện cũng như sự thay đổi về tương quan sức mạnh giữa các loại nhân vật, vũ khí, giáp trụ trong game. *http://ge.gate.vn*

GIẢI BÓNG ĐÁ GAME ONLINE LÊN TV

Giải Ngoại hạng FIFA Online là giải thi đấu Thể thao điện tử phát sóng trên VTC3 song song với các trận đấu của giải bóng đá ngoại hạng Anh mùa giải 2009 – 2010. Hai mươi vận động viên FIFA Online 2 xuất sắc nhất sẽ đại diện cho 20 HLV của giải bóng đá ngoại hạng Anh. Các trận đấu của Giải Ngoại hạng FIFA Online được diễn ra trước các trận thi đấu thực, cập nhật liên tục. *http://fifa.vtc.vn*

TAAN ONLINE THƯƠNG MẠI HÓA

Ngày 1/8/2009, nhiều tính năng mới cùng các vật phẩm (item), bản đồ của game trực tuyến bắn súng tọa độ Taan đã được tung ra. Trong dịp thương mại hóa, Taan sẽ cung cấp hơn 130 item thời trang mới cho game thủ. Trong đó, những item nổi bật như "Dây chuyền siêu đội trưởng", "Dây chuyền quý phái" cung cấp cho game thủ khả năng tạo phòng siêu cấp, cũng như chế độ di chuyển hồn ma tự động. Ngoài ra, hệ thống bản đồ tăng thêm, giúp game thủ luyện khả năng thích nghi trên mọi địa hình chiến đấu. *http://taan.gate.vn*

VTC GAME CÔNG BỐ BOOMSPEED

VTC Game đã chính thức công bố phát hành tựa game đua xe mới BoomSpeed tại thị trường Việt Nam. BoomSpeed có tên quốc tế là "Kart Rider". Trò chơi đua xe của hãng Nexon đang được cộng đồng game thủ ưa chuộng tại Hàn Quốc và Trung Quốc. Như vậy, sau Audition và Maple Story, trò chơi Kart Rider của Nexon lại được giới thiệu tại Việt Nam. *http://boomspeed.zooz.vn*

PLAYSOFT THAM GIA THỊ TRƯỜNG PHÁT TRIỂN GAME VIỆT

Cuối tháng 7/2009, công ty Playsoft đã chính thức gia nhập thị trường phát triển game Việt Nam. Từ nay đến năm 2011, Playsoft xây dựng một trung tâm sản xuất hiệu quả với giá thành cạnh tranh dựa trên điều kiện kinh doanh và nguồn nhân lực Việt Nam và sẽ tuyển dụng 180 nhân viên. Công ty chủ yếu sẽ phát triển game và dịch vụ di động nhưng không hạn chế các đơn đặt hàng trên các nền tảng iPhone và console (PSP, NDS, PS, Xbox v.v...)

ASIASOFT GAME FESTIVAL 2009

Ngày 1/8/2009, nhà phát hành Asiasoft Việt Nam đã tổ chức ngày hội cho các bạn trẻ đang chơi các trò chơi của Asiasoft tại TP.HCM. Nổi bật là trận đấu của 3 đại môn phái trong game Độc Bá Giang Hồ bên cạnh các hoạt động giới thiệu game mới Linh Thú Online.

Việt Nam sẽ tham dự WCG Grand Final 2009

Thế Giới Game đã phỏng vấn Nguyễn Quốc Bảo - trưởng đại diện Rapture Gaming Việt Nam, đơn vị tổ chức World Cyber Games Việt Nam 2009, về khả năng tham dự của tuyển Việt Nam tại vòng chung kết toàn cầu WCG Grand Final 2009 vào tháng 11/2009 tại Thành Đô, Trung Quốc.

Ông Nguyễn Quốc Bảo

TGG: Đội tuyển Việt Nam đã thi đấu rất thành công tại WCG Asian 2009. Vậy tại sao Rapture Gaming không chọn game thủ vô địch giải này là Tô Trung Hiếu để cử đi Trung Quốc mà lại tổ chức thêm giải đấu tại Hà Nội?

WCG Asian 2009 chỉ là giải đấu của châu lục, độc lập so với giải WCG Grand Final toàn cầu 2009. Trong khi đó WCG Grand Final 2009 yêu cầu game thủ đại diện là các nhà vô địch quốc gia. Đó là lý do vì sao Rapture Gaming tổ chức WCG Vietnam 2009 vào tuần cuối cùng của tháng 9/2009, dự kiến từ 26-27/9 tại Cyzone, Hà Nội để chọn ra các game thủ vô địch quốc gia.

TGG:Ông có thể cho biết vì sao Samsung không tổ chức cho game thủ Việt Nam tham dự WCG Asian 2009 và WCG Grand Final 2009 mà lại là Rapture Gaming?

Rapture Gaming là đối tác toàn cầu của ICM – đơn vị tổ chức chính của giải World Cyber Games. Vì vậy, chúng tôi được phép đăng kí tổ chức WCG. Samsung Việt Nam là nhà tài trợ chính của giải đấu và họ thường chọn các đối tác tổ chức như Rapture hoặc các công ty tổ chức sự kiện để tổ chức giải đấu WCG hàng năm tại các quốc gia.

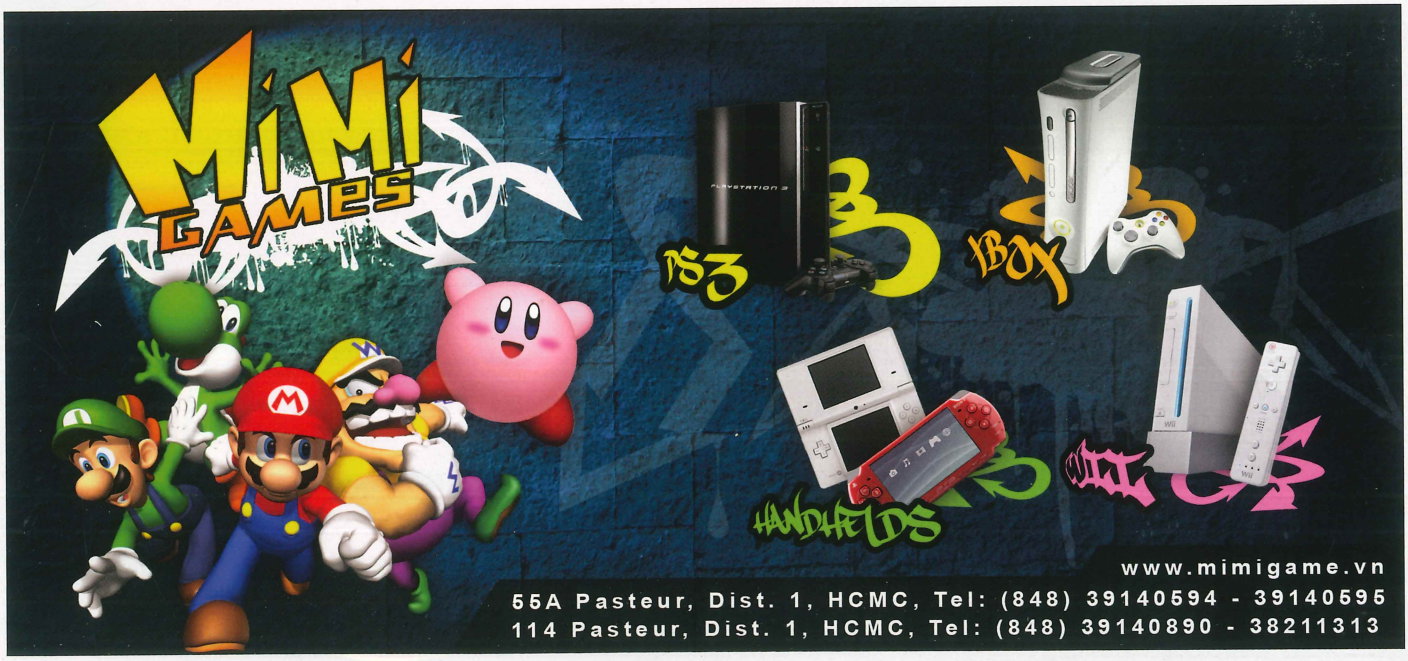
TGG:Dự kiến Rapture Gaming sẽ tài trợ bao nhiêu game thủ Việt Nam tham dự WCG Grand Final 2009?

Mặc dù WCG Vietnam 2009 thi đấu nhiều môn nhưng chúng tôi dự kiến chỉ tài trợ cho game thủ có thứ hạng cao nhất đi Thành Đô, Trung Quốc. Hiện Tô Trung Hiếu và Vương Kim Sơn là 2 game thủ có phong độ Fifa 2009 cao nhất tại Việt Nam. Ban đầu, chúng tôi khá lo lắng về khả năng trùng lịch thi đấu giữa WCG Grand Final 2009 và AIG 3. Vì điều này buộc game thủ vô địch phải quyết định chọn "đi WCG 2009, lỗi hẹn với AIG 3" hoặc "chọn AIG 3, nhường suất đi WCG cho game thủ khác". Tuy nhiên, may mắn là lịch AIG 3 sẽ diễn ra vào đầu tháng 11/2009. Hai game thủ hạng 2 và 3 có thể tham dự tự túc. Trên thực tế, các đội tuyển thể thao điện tử (eSports) nước ngoài cũng gồm các nhóm game thủ được tài trợ hoàn toàn và tự túc.

TGG: Liệu tuyển Việt Nam sẽ nâng cao được thành tích tại WCG Grand Final 2009?

Trong các năm qua, tuyển Việt Nam liên tục tham dự vòng chung kết toàn cầu WCG. Năm nay, game thủ đại diện Việt Nam có khả năng lọt qua vòng bảng, nằm trong top 8 game thủ Fifa hàng đầu thế giới. Bởi hiện nay Việt Nam đang đứng đầu châu Á về bộ môn Fifa 2009.

YÊN KHÊ



Kiếm Thuận Thiên và 4 "nghệ nhân"

Lời hứa của kiếm

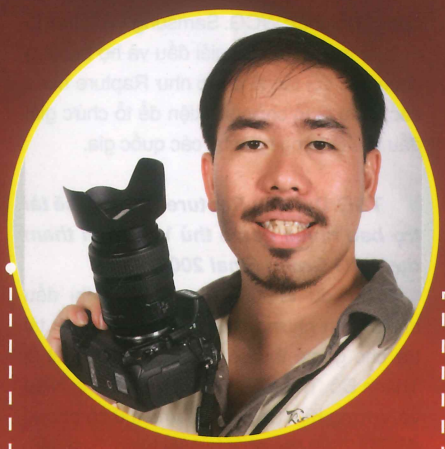
Có những thanh kiếm mài hoài nhưng vẫn chưa đạt tiêu chuẩn đưa vào sử dụng. Nhưng thanh kiếm "Thuận Thiên" đã thành hình và đã được "rút khỏi vỏ" theo đúng lời hứa của "lò rèn" VinaGame.

Sau 2 năm chờ đợi và nhiều lần trì hoãn, vào lúc 12g 8p ngày 12/8/2009, dự án bí mật T812 (Thuận Thiên Kiếm) - game nhập vai trực tuyến (MMORPG) đầu tiên do NPH VinaGame tự thiết kế theo nội dung dã sử Việt Nam đã chính thức có mặt trên thị trường game nội địa. Sự xuất hiện của Thuận Thiên Kiếm không chỉ đánh dấu bước ngoặt quan trọng của ngành sản xuất game trong nước mà còn giúp mở lối đi mới cho ngành công nghiệp nội dung số nói chung cũng như thị trường game Việt Nam nói riêng.

Khó khăn lớn nhất mà nhóm làm game Thuận Thiên Kiếm luôn phải đối mặt chính là sự đòi hỏi của thị trường và sự kỳ vọng quá cao của cộng đồng game thủ. Chưa kể, cộng đồng luôn nghi ngờ ê-kíp làm game Việt. Bởi vậy mỗi lần VinaGame ra thông báo dời ngày phát hành game thì nhiều gamer lại đặt ra câu hỏi: "Liệu VinaGame có thực sự đang phát triển 1 game thuần Việt?" hay "VinaGame chỉ giỏi nói chứ không biết làm!". Nhưng cuối cùng, Thuận Thiên Kiếm đã mở cửa thử nghiệm CB.

Để có được ngày ra mắt đặc biệt trùng hợp (T812 – 12h 8 phút – ngày 12/8), nhóm thiết kế Thuận Thiên Kiếm từ… 2 người nay đã lên tới gần 70 người. Không thiếu những lời chê bai hoặc chí ít cũng là nghi ngờ khả năng thành công của Thuận Thiên Kiếm trong 2 năm qua. Nhưng đổi lại thì hạnh phúc đã tới với nhóm Thuận Thiên Kiếm khi hàng ngàn game thủ đăng nhập vào game hôm 12/8/2009.

Để rèn nên thanh gươm Thuận Thiên, VinaGame đã phải huy động nhiều "kỳ nhân, dị sĩ" . Tuy nhiên, dễ nhận thấy nhất là vai trò tích cực của 4 nhân vật sau đấy.



Đặng Hồng Quang
Giám đốc Game Studio miền Nam (GSS), trưởng dự án T812 (game producer)

Sau thời gian làm giám đốc sản phẩm game Cửu Long Tranh Bá, anh chuyển sang vai trò trưởng dự án kiêm giám đốc Game Studio miền Nam (GSS). Cũng như những thành viên khác trong nhóm nghiên cứu, Đặng Hồng Quang đến với Thuận Thiên Kiếm bởi lý do duy nhất: "thích chơi game và muốn làm game". Và cũng "vì game" mà mọi người trong GSS hay trêu: "Mái tóc của anh ngày càng thưa dần đi theo năm tháng". Là trưởng dự án, việc anh luôn phải đau đầu nhất chính là làm sao tạo tinh thần và niềm tin cho cả nhóm về một tương thành công khi Thuận Thiên Kiếm ra mắt. Bởi không chỉ có báo giới, cộng đồng mà ngay cả một số người trong ê-kíp – có những thời điểm cũng rất nao núng về sự thành công của game Thuận Thiên Kiếm. Quang cho biết: "Thuận Thiên Kiếm là game online Việt Nam đầu tiên được đầu tư nghiêm túc và có mục tiêu cụ thể; số tiền VinaGame đầu tư cũng gấp 3-4 lần so với việc mua game nước ngoài". Ngoài ra, Thuận Thiên Kiếm không chỉ đơn thuần là một game để giải trí, nó còn chứa đựng rất nhiều các yếu tố về văn hóa, giáo dục… nên nhóm làm game cũng như bản thân Quang luôn tin rằng khi ra mắt Thuận Thiên Kiếm sẽ nhận được sự ủng hộ nhiệt tình của xã hội.

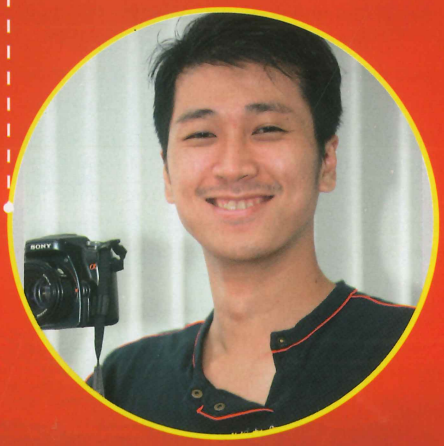
Phạm Trường Giang
Tác giả nội dung game (lead content writer)

Tiếp xúc với Phạm Trường Giang, không ai nghĩ rằng người đã từng có nhiều năm lăn lộn trong giới báo chí văn hoá nghệ thuật bỗng chốc chuyển nghề đi "làm game" và trở thành trưởng nhóm nội dung của Thuận Thiên Kiếm. Đối với anh, làm game Thuận Thiên Kiếm cũng giống như một thử thách mà trong đó anh có cơ hội được đào sâu những kiến thức mình đã biết và chưa biết trong quá trình tìm hiểu về lịch sử, văn hoá dân tộc Việt Nam. Toàn bộ mạch truyện của game, bối cảnh, thời điểm, nội dung đều được thông qua khoảng 1000 nhiệm vụ trong game Thuận Thiên Kiếm. Trong mỗi nhiệm vụ lại bao gồm nhiều câu chuyện về văn hoá nghệ thuật, lịch sử

có thật hoặc có phần hư cấu để tăng sự hấp dẫn của trò chơi. Bên cạnh đó nhóm nội dung còn có sự góp mặt của những chuyên gia văn hóa như: giáo sư Huỳnh Lứa (cố vấn về lịch sử), giáo sư âm nhạc dân tộc Tô Vũ (cố vấn âm nhạc), nhà thiết kế thời trang Sĩ Hoàng (cố vấn trang phục) và nhạc sĩ Hoài An (viết bài hát chính và phối âm cho bài Chí Anh Hùng).

Nguyễn Xuân Phú
Giám sát thiết kế mỹ thuật (art director)

Sinh năm 1983, anh hiện là giám sát thiết kế mỹ thuật chính của game Thuận Thiên Kiếm. Đối với một sản phẩm game mang yếu tố lịch sử Việt Nam, việc đưa "hồn Việt" vào game qua những nét vẽ, mảng màu, thiết kế trang phục, phong cảnh, v.v... đóng vai trò rất quan trọng. Xuân Phú cho rằng cảnh quan kiến trúc Việt Nam khá đặc trưng và thuận lợi là có tư liệu sách vở, thực tế để có thể nghiên cứu đưa vào game. Tuy nhiên nhóm mỹ thuật sẽ chỉ miêu tả 70% thực tế, 30% còn lại là sự sáng tạo để tạo ra sự khác biệt gây hấp dẫn cho game thủ. Chẳng hạn, đặc trưng cảnh quan Việt Nam là nhỏ, không "đồ sộ" như Trung Quốc; những game thủ nào quen với cảnh quan đồ sộ của Trung Quốc có thể "hụt hẫng" khi thấy thực tế cảnh quan "nhỏ bé" của Việt Nam nên nhóm mỹ thuật buộc phải thiết kế lại cho phù hợp.



Về trang phục thuận lợi hơn bởi có khá nhiều tư liệu để tìm hiểu qua lịch sử, sách báo và tham khảo thêm ý kiến các nhà thiết kế để đưa ra một bộ khung về trang phục. Trong game người chơi sẽ thấy được những trang phục đậm chất dân tộc của các nhân vật NPC ở làng quê như: cô Tấm, ông quan, v.v... Nhiệm vụ trong Thuận Thiên Kiếm cũng được xây dựng khá gần gũi với tuổi thơ của Việt Nam với những vật phẩm được chi tiết hoá như: gói xôi, bó hương, oản, vàng mã. Có một điều đặc biệt được Phú tiết lộ, đó chính là nếu lấy chuẩn của người Việt Nam để tạo hình thì sẽ tạo ra những "dáng dấp" rất nhỏ. Nếu lấy đơn vị tính là "đầu" thì chiều cao của Việt Nam chỉ khoảng 6,5 tỉ lệ đầu người. Nếu áp dụng chuẩn này vào game thì nhân vật như "người lùn" vậy. Do vậy, nhóm kỹ thuật đã quyết định lấy một hình mẫu khá chuẩn của người Châu Á nói chung để làm hình mẫu cho nhân vật của mình. Gamer có thể nhận ra "dáng dấp" người Việt thông qua các chi tiết khác như đầu tóc, kiểu trang phục, cách đối thoại...

Trương Danh Thanh Tú
Thiết kế hoạt động, tương tác game (lead game designer)

Có chuyên ngành kinh tế, từng du học và làm việc lâu năm ở Trung Quốc, sau khi gia nhập Vinagame, Trương Danh Thanh Tú trở thành biệt phái viên "thường trực" của VinaGame tại Kingsoft - hãng phát triển dòng game Võ Lâm Truyền Kỳ. Thời gian này anh cũng được VinaGame gửi qua nhiều studio để học cách làm game như studio Chu Hải - studio làm game Võ Lâm Truyền Kỳ 1, 2; studio Bắc Kinh của game Phong Thần...Sau thời gian biệt phái, Thanh Tú trở về lại việc Việt Nam với "núi" kinh nghiệm có được tại Trung Quốc. Đã từng kinh qua rất nhiều phòng ban của VinaGame như vận hành game (GO), diễn đàn (forum) rồi chuyển về GSS. Quá trình kinh qua nhiều bộ phận này cho Thanh Tú rất nhiều kiến thức để làm game. Ngoài ra, ngành kinh tế học cũng giúp anh rất nhiều để áp dụng trong quá trình phát triển game như: xây dựng mô hình kinh tế, phúc lợi trong game; những quyết sách để giải quyết lạm phát trong game; hệ thống tiền tệ, buôn bán trong game v.v

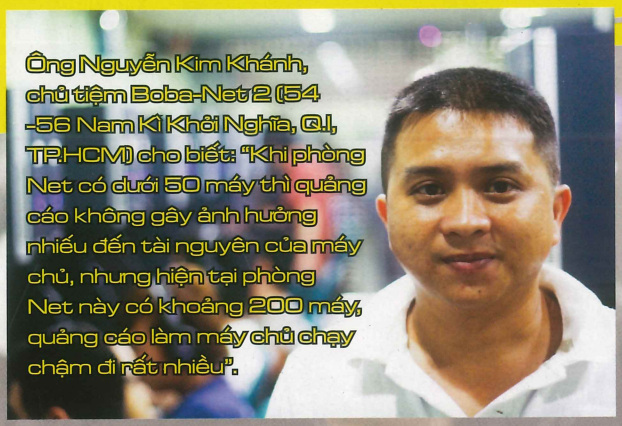
Kiếm vẫn cần mài

Khi Thuận Thiên Kiếm "trình làng", có người khen và có lời chê. Thế Giới Game mong VinaGame sẽ vẫn giữ vững ngọn lửa game và không ngừng cải tiến sản phẩm để không phụ lòng mong đợi của cộng đồng game thủ Việt.

KHÁNH VĂN

"Trợ thủ" trong phòng Net

Phần mềm (PM) giao tiếp giữa khách hàng và nhân viên quản lý từ lâu đã trở thành một phần không thể thiếu của các phòng game, tiệm Net.



Ông Nguyễn Kim Khánh, chủ tiệm Boba-Net 2 (54 -56 Nam Kì Khởi Nghĩa, Q.I, TP.HCM) cho biết: "Khi phòng Net có dưới 50 máy thì quảng cáo không gây ảnh hưởng nhiều đến tài nguyên của máy chủ, nhưng hiện tại phòng Net này có khoảng 200 máy, quảng cáo làm máy chủ chạy chậm đi rất nhiều".

Công cụ quản lý đa năng

Ngày nay có lẽ một tiệm Net sẽ bị đánh giá là "cung cấp dịch vụ kém" nếu thiếu PM quản lí phòng game, Internet (viết tắt là Net). Tiệm Net càng lớn càng thấy rõ hơn tính hữu ích của PM này. Có những tiệm Net đến 3,4 tầng lầu nhưng nhân viên chỉ cần 1,2 người. Đơn giản là vì khi cần kêu đồ ăn, thức uống hay mở thêm máy này, tắt máy kia, khách hàng (những người chơi game) có thể chat với nhân viên quản lí ở dưới lầu thông qua PM quản lí Net.

Phần mềm quản lý (PMQL) tiệm Internet là công cụ hỗ trợ quản lý các phòng Internet hiệu quả, giúp quản lý tự động thời gian truy cập, tính tiền sử dụng của các tài khoản người chơi chạy trên các máy trạm trong đó bao gồm tiền truy cập Internet và tiền sử dụng các dịch vụ kèm theo. Ngoài ra, PM còn có các chức năng cơ bản khác như quản lý thông tin khách hàng, quản lý máy trạm, chống truy cập nhưng website có nội dung không lành mạnh.

Việc sử dụng PMQL tiệm Net không chỉ hỗ trợ người dùng quản lý phòng Net của mình mà còn đáp ứng quy định của nhà nước về quản lý đại lý Internet. Các phòng Net phải cài đặt PM này để cơ quan nhà nước kiểm tra người sử dụng tuân thủ các qui định về sử dụng dịch vụ Internet.

Nội hay ngoại?

Cách đây khoảng 5 hay 6 năm, việc tìm kiếm, cài đặt PMQL tiệm Net trong nước rất khó khăn nên các chủ tiệm Net thường sử dụng PM của nước ngoài. Có nhiều cách để sử dụng PM nước ngoài như mua bản quyền, dùng PM miễn phí hoặc bẻ khóa để dùng. Nhưng PM nước ngoài có những bất lợi nhất định.

PM bản quyền có đủ các tính năng để đáp ứng nhu cầu quản lý phòng máy, sử dụng ổn định thì khá đắt đỏ đối với người dùng trong nước. Chẳng hạn, để mua PM CyberCafePro dùng cho 10 máy trạm đã có giá 399 USD. Còn các PM bẻ khóa thì thiếu ổn định và không cập nhật phiên bản mới được. Các PM nước ngoài miễn phí như HandyCafe được khá nhiều người sử dụng, nhưng tính năng còn thiếu.

Tại các phòng game tại TP.HCM, hiện nay các PM của Việt Nam được sử dụng rất nhiều. Chúng ngày càng chứng tỏ thế mạnh của PM trong nước so với PM nước ngoài, mặc dù đi sau về mặt công nghệ, cũng như kinh nghiệm.

Lợi thế lớn nhất của PMQL trong nước là giao diện hoàn toàn bằng tiếng Việt dễ dùng, thuận tiện cho cài đặt và cách sử dụng. Khi sử dụng PM nước ngoài, người dùng Việt Nam thường ở vào thế bị động: PM có tính năng gì thì sử dụng tính năng đó. Người dùng không thể đưa ra ý kiến để xây dựng, phát triển PM nước ngoài phù hợp với phòng máy của mình. Trong khi đó, PM trong nước người dùng được hỗ trợ tốt hơn. Đây là một yêu cầu không thể thiếu đối với việc quản lý phòng Net. Trong quá trình vận hành, cài đặt sẽ phát sinh nhiều vấn đề, và người dùng không thể kiểm soát hết được, khi đó rất cần sự trợ giúp của nhà cung cấp PM.

Các phần mềm trong nước như CSM, Netcafe, iCAFE đều có bộ phận hỗ trợ thông qua nhiều kênh như là diễn dàn, điện thoại, Yahoo Messenger…

Không phải "cho không"

PM trong nước hầu hết được cung cấp miễn phí, người dùng có thể dễ dàng lên website của nhà cung cấp đăng ký, tải về và sử dụng. Nhờ đó, hiện nay, tất cả các tiệm Net đều có PMQL tiệm Net. Tuy nhiên, trên giao diện của các PM này đều có các mẩu quảng cáo. Vô hình trung, đối với các nhà phát hành game, các công ty quảng cáo trực tuyến thì đây là một kênh quảng cáo hiệu quả. Ông Trần Đình Đức, giám đốc sản phẩm CSM (csm.zing.vn) công ty VinaGame cho biết: "Hiện PM CSM được cài đặt tại 17.000 phòng máy trên tổng số 25.000 phòng máy trên cả nước". VinaGame có tổng cộng 18 nhân viên phụ trách nghiên cứu và phát triển PM CSM.

Chấp nhận quảng cáo để sử dụng một sản phẩm miễn phí là điều bình thường. Nhưng quảng cáo quá mức cũng gây bất tiện đối với người dùng. Tuy nhiên, các tiệm Net không chỉ phải chấp nhận quảng cáo mà còn các điều khoản, điều kiện khác. Chẳng hạn, trong thỏa thuận sử dụng PM của 1 nhà cung cấp nọ ghi rõ "Việc cài đặt và/hoặc sử dụng PM này được thực hiện trên cơ sở hoàn toàn miễn phí. Để đáp lại việc cung cấp miễn phí PM, bạn đồng ý rằng chúng tôi được quyền thu thập và sử dụng các thông tin liên quan đến việc sử dụng những ứng dụng trên các máy tính có cài đặt và/hoặc sử dụng PM này (bao gồm cả tên và thời gian sử dụng những ứng dụng, chương trình, PM) để phục vụ công tác thống kê".

Các PM miễn phí đôi lúc vẫn có điểm yếu. Một chủ tiệm Net cho biết có những PMQL phòng Net khi mất điện sẽ làm mất dữ liệu đã ghi nhận trước đó.

Có thể thấy, các PMQL phòng Net bước đầu đã khẳng định chỗ đứng tại thị trường Việt Nam. Tuy nhiên, các nhà cung cấp giải pháp còn cần cải tiến chúng nhiều hơn nữa để đáp ứng nhu cầu của các tiệm Net.

QUỐC NAM

ĐIỆP VIÊN SIÊU NGỐ

Chàng CID ngây ngô lập tức lên đường giải cứu người yêu trong mộng của mình mà chẳng hề suy tính đến những hiểm nguy đang rình rập trước mắt...

CID là nhân viên kiểm định chất lượng làm việc tại một xưởng bảo trì ô tô ở trung tâm thành phố. Công việc hàng ngày của anh nhằm đảm bảo mỗi chiếc xe hơi được đưa đến sửa chữa đều phải đạt các tiêu chuẩn nhất định về độ an toàn. Ngày nọ, anh chàng có máu phiêu lưu này tình cờ gặp được vị tiến sĩ bí ẩn cùng làm việc trong xưởng. Ông ta trao cho CID một bộ quần áo đặc biệt có khả năng biến anh thành siêu anh hùng và ngay khi đó con gái của tiến sĩ bị kẻ gian bắt cóc.

Twelve Interactive là studio game có chút tiếng tăm tại Ý. Họ làm game trên nhiều hệ máy từ console cho đến PC và CID The Dummy (CTD) là một trong những sản phẩm đầu tiên của hãng. Nội dung game xoay quanh chuyến phiêu lưu gay cấn xen lẫn nhiều tình huống vui nhộn với nhân vật ngộ nghĩnh mang tên CID. CTD có lối chơi hao hao tựa game Secret Agent Clank (TGG số 07/2008) thuộc seri Ratchet & Clank nổi tiếng. Cả 2 nhân vật chính đều mang phong cách siêu điệp viên và game kết hợp 2 yếu tố chủ đạo: nền (platform) và hành động. Nhiệm vụ của bạn khá đơn giản. Vào vai CID, bạn sẽ dẫn dắt chàng ngố này vượt qua các căn phòng trang bị camera chống trộm dày đặc và đối phó lực lượng robot cảnh vệ, chó săn hay thậm chí thây ma (zombie). Trong hành trình cứu mỹ nhân, ngoài bộ quần áo giúp bạn có khả năng chạy nhanh, sử dụng "thiết đầu công" để phá sập các bức tường ra, bạn còn được trang bị khẩu súng bazoka bắn đạn cao su nhằm hỗ trợ hạ gục kẻ địch thuận tiện hơn. Rải rác khắp màn chơi là các thùng gỗ chứa những thỏi pin có công dụng hồi phục sức khỏe cho CID và quả cầu năng lượng cho phép bạn nâng cấp vũ khí cũng như kĩ năng của nhân vật. Bên cạnh các pha hành động là những thách thức nho nhỏ mà game đặt ra để thử sức người chơi như hệ thống chướng ngại vật, bẫy sập... Bạn phải vận dụng sự khéo léo của mình để vượt qua. Ngoài ra còn có những màn tỉ võ hay đấu trùm nhưng số lượng quá ít. Khi gần hết năng lượng, CID sẽ rơi vào trạng thái hoảng loạn (panic mode) và bộc phát một sức mạnh kinh hồn. Tuy nhiên, "đất diễn" của tính năng này cũng khá hạn chế do game quá dễ nên bạn hiếm khi lâm vào tình huống gay cấn như thế.

Nhìn chung nếu chỉ có vậy thì lối chơi của CTD tạm chấp nhận được. Nhưng đáng tiếc game chứa quá nhiều khuyết điểm. Nhiệm vụ trùng lặp cùng diễn biến các màn chơi không tạo được bất cứ sự đột phá nào nên dễ gây nhàm chán. Cơ chế điều khiển kém hiệu quả, không cho phép tinh chỉnh theo ý muốn của người chơi. Hơn thế nữa những lỗi khung hình "rác": đối phương di chuyển và tấn công xuyên tường không ít lần sẽ làm bạn khó chịu. Đồ họa phong cách 2,5D lỗi thời và góc nhìn camera cố định, kém linh hoạt gây nhiều trở ngại khi chơi. Điểm cộng duy nhất cho phần nhìn chính là khâu thể hiện ánh sáng khá đẹp mắt. Lồng tiếng thảm hại, quả là cực hình khi suốt game bạn cứ phải nghe vị giáo sư già hướng dẫn cách sử dụng bộ áo qua chất giọng eo éo. Hiệu ứng tiếng động, nhạc nền tuy ít nhưng có nhịp độ nhanh và dễ chịu hơn.

CTD phát hành trên 4 hệ máy PC, Wii, PSP và PS2 nhưng tất cả đều mờ nhạt. Game chỉ phù hợp cho các em nhỏ "luyện phím" để giải trí ngày hè, còn với game thủ trưởng thành thì đừng nên mua sản phẩm này làm gì vì nó sẽ không đáp ứng được những chuẩn mực và đòi hỏi cao hơn của họ.

HUY BÌNH

CID THE DUMMY

PHÁT HÀNH	Oxygen Interactive
PHÁT TRIỂN	Twelve Interactive
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	PC, Wii, PSP, PS2
NGÀY PHÁT HÀNH	07/07/2009
ESRB	Everyone 10+
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH	P3 1GHz, RAM 256MB, VGA 64MB, HDD 1.5GB, Windows XP/Vista

ƯU

- Hiệu ứng ánh sáng đẹp mắt.
- Panic mode thú vị.

KHUYẾT

- Lối chơi và nhiệm vụ trùng lặp, còn nhiều lỗi.
- Đồ họa lỗi thời.
- Lồng tiếng quá tệ.

ANNO 1404

HÀNH TRÌNH KHAI PHÁ ĐẢO HOANG

PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Related Designs Blue Byte Software
THỂ LOẠI	Chiến thuật
ESRB	Teen
NGÀY PHÁT HÀNH	25/06/2009
CẤU HÌNH	Pentium 4 3Ghz, RAM 1GB, VGA 128 MB hỗ trợ Shader Pixel 2.0, HDD 6 GB, Windows XP/Vista, 1 DVD

Thể loại chiến thuật, hẳn bạn sẽ không xa lạ gì với cái tên Anno vì đây là một sê-ri game nổi tiếng. Năm 2000, tựa game đầu tiên Anno 1602 được phát hành và với lối chơi sáng tạo của mình, 1602 nhanh chóng đạt danh hiệu game bán chạy nhất tại Đức. Thừa thắng xông lên, 2 phiên bản Anno 1503, 1701 liền được tung ra thị trường không lâu sau đó và tiếp tục gặt hái được nhiều thành công. Vì thế cũng dễ hiểu khi đại gia Ubisoft đã phải rất nhanh tay để giành quyền phát hành tựa game mới nhất của seri là Anno 1404 trên các hệ máy PC, DS và Wii. Chịu trách nhiệm thực hiện 1404 là studio Related Designs của Đức vốn giàu kinh nghiệm trong việc xây dựng các tựa game chiến thuật. Giờ đây 1404 đã khắc phục được phần lớn khuyết điểm của những người tiền nhiệm và đi kèm những cải tiến đáng giá. Đối với thị trường Bắc Mĩ, game còn được biết đến qua cái tên Dawn of Discovery.

Lấy bối cảnh nước Anh năm 1404, khi đó toàn vương quốc đang phải gồng mình gánh chịu thiên tai và hạn hán kéo dài. Nhà nông mất mùa triền miên, nhân dân lầm than không chết vì đói thì cũng lũ lượt kéo nhau ra đi. Không thể để tình trạng này kéo dài, vua George liền triệu kiến hai hoàng tử William và Edward, yêu cầu họ phải tìm kiếm những vùng đất mới để sản xuất lương thực, vật dụng phục vụ đời sống trong vương quốc. Edward rất hiếu chiến nên muốn dùng vũ lực để xâm lăng các quốc gia khác hòng chiếm đoạt tài nguyên và bắt thường dân làm nô lệ. Ngược lại với bản tính hiền lành, William xin vua cha một đoàn tàu để đi khắp nơi và khai phá những hòn đảo chưa hề có dấu chân người ở phía Nam vương quốc. Tuy là đảo hoang nhưng chúng chứa đựng nhiều tài nguyên để khai thác. Đề nghị của William rất được lòng đức vua và thế là chuyến hành trình của anh bắt đầu.

CŨ LÒNG MỚI

Anno 1404 thuộc thể loại chiến thuật kết hợp một chút yếu tố mô phỏng. Game chia làm 2 phần chính: phần chơi chiến dịch (Campaign) và xây dựng tự do (Continuous). Campaign như thường lệ giúp người chơi làm quen với những khái niệm căn bản của game, cách thức tương tác với giao diện người dùng và nghệ thuật quản lý hệ thống kinh tế, nhà cửa, tình hình giao thương. Trong khi đó Continuous cho phép bạn tạo dựng đế chế của mình từ con số 0, bạn sẽ có dịp chứng kiến một hòn đảo hoang sơ trở thành những đô thị trù phú. Dù chọn chế độ nào đi nữa thì lượng công việc dành cho bạn hoàn toàn giống nhau. Phát triển dân số là việc cần làm đầu tiên nên hãy tìm cho mình một hòn đảo ưng ý, sau đó tiến hành xây dựng những ngôi nhà cho dân vào ở. Khi đã an cư, hãy hướng dẫn họ gieo trồng cây lương thực, chăn nuôi gia súc và nhớ chú ý đến nhu cầu vật chất lẫn tinh thần của họ bao gồm đồ ăn thức uống, việc làm, tôn giáo, ăn mặc, giáo dục và giải trí. Bạn phải thỏa mãn những tiêu chí này nhanh nhất và với chi phí thấp nhất để bảo toàn ngân sách. Việc này sẽ ngày càng khó khăn hơn do phạm vi vương quốc của bạn không ngừng mở rộng và đòi hỏi của người dân rất đa dạng. Xã hội bạn tạo dựng càng ổn định, lượng thuế thu được từ người dân gia tăng và bạn sẽ có đủ kinh phí để nâng cấp những ngôi làng nhỏ thành trị trấn hoặc các cấp cao hơn nữa. Tuy vậy, hãy áp thuế ở mức vừa phải nếu không muốn người dân biểu tình hoặc đình công.

NGƯỜI CHƠI SẼ HÓA THÂN THÀNH HOÀNG TỬ WILLIAM, VƯỢT ĐẠI DƯƠNG VỚI MUÔN TRÙNG HIỂM NGUY ĐỂ TÌM RA LỐI THOÁT CHO THẦN DÂN TRONG VƯƠNG QUỐC

Điểm nhấn độc đáo nhất của game chính là quá trình xây dựng các công trình kiến trúc. Tuy nhiên, 1404 lại không thành công lắm trong việc hỗ trợ người chơi. Hướng dẫn mà game đưa ra hoàn toàn không nói đến cách xác định vị trí, phân nhóm các ngôi nhà sao cho đạt hiệu quả kinh tế cao hay ảnh hưởng của địa hình đến tòa nhà như thế nào? Ví dụ, nếu bạn xây thành phố gần khu vực có núi lửa, nơi đó sẽ thường xuyên bị thiên tai hoặc xảy ra hỏa hoạn. Một ngôi đền lớn nếu đặt trên bãi đất mềm sẽ bị nghiêng và lún. Nhất là các công trình thủy lợi hay mỏ khai thác, đặt không đúng chỗ sẽ gây lãng phí và lượng tài nguyên thu hoạch được thấp hơn mức trung bình 2-3 lần. Do đó, người chơi sẽ khá mất thời gian để tìm ra giải pháp tối ưu cho việc thi công nhà cửa. Nhưng đáng mừng rằng, mọi thứ đã được đặt đúng chỗ cùng sự xuất hiện của hệ thống achievements, sức hấp dẫn của 1404 sẽ bộc lộ rõ nét hơn bao giờ hết.

THÁCH THỨC VÀ HẠN CHẾ

Xã hội phát triển tất sẽ dẫn đến sự phân hóa về giai cấp. Vốn đã khá vất vả để thỏa mãn những nhu cầu của "dân đen" thì nay bạn lại phải gồng mình đáp ứng yêu sách từ các hộ nhà giàu trong vùng. Họ đòi được uống rượu, mặc áo lông thú, ăn thịt nướng thượng hạng…Để làm được điều này bạn cần nguồn nguyên liệu mới. Mỗi loại nguyên liệu trong game được khai thác và chế biến theo một cách riêng. Chẳng hạn sản xuất 1 tấm áo lông thú cần phải có mỏ muối (Salt Mine), than và nông trại nuôi gia súc lấy thịt. Muốn có rượu bạn phải tạo ruộng ngũ cốc, nhà kho để chứa nguyên liệu thu hoạch được. Thế nhưng do phạm vi lãnh thổ và ngân sách có hạn, người chơi sẽ không thể sản xuất tất cả hàng hóa cần thiết để đáp ứng nhu cầu của dân chỉ bằng chăn nuôi trồng trọt. Lúc này hệ thống giao thương chính là những gì bạn cần. 1404 cho phép người chơi thiết lập các trạm giao thương, chợ búa cả trên bộ lẫn dưới biển. Tuy nhiên, bạn khó có thể quản lý tất cả lượng giao dịch đồ sộ giữa những tàu biển hoặc xe thồ di chuyển liên tục không nghỉ nếu thiếu công cụ Routing. Với công cụ này, người chơi chỉ việc chọn các trạm dừng, chủng loại hàng hóa được đem đi bán hoặc nhập về, số lượng bao nhiêu, phương tiện vận chuyển. Sau đó các tuyến giao thương sẽ tự hoạt động theo một tiến trình được quy định sẵn. Các thành phố do máy điều khiển sẽ thường xuyên yêu cầu bạn cung cấp một vài loại tài nguyên nhất định và đó là cơ hội để kiếm thêm thu nhập.

Ấn tượng sau cùng đọng lại chính là chế độ Continuous. Bạn được mặc sức kiến tạo thế giới của riêng mình. Thế nhưng trước khi bắt đầu một màn chơi Continuous, sẽ có một tá các tùy chọn cần bạn tinh chỉnh như độ cân bằng, số lượng đối thủ máy, ngân lượng khởi điểm của mỗi bên tham chiến…

HÌNH NHẸ NHÀNG, ÂM QUYẾN RŨ

Các thành phố khá rộng lớn, tất cả công trình đều được thiết kế hết sức chi tiết với vô số họa tiết tinh xảo. Khung cảnh cây cối nhẹ nhàng ngả nghiêng theo chiều gió hay những ngôi nhà nổi lửa thổi cơm khi hoàng hôn xuống tuy không mới nhưng vẫn góp phần tôn lên nét đẹp bình dị của game. Hiệu ứng thời tiết cũng là một điểm mạnh của game. Mưa bão hay hoàng hôn đều có vẻ đẹp rất khó cưỡng lại. Hiệu ứng mặt nước rất tốt thể hiện hoàn hảo những ngọn sóng lấp lánh dưới ánh nắng, từng đợt vỗ về bờ cát trắng phau. Thậm chí bạn có thể thấy những bong bóng nước vỡ tan phía đuôi thuyền khi chúng rẽ sóng lướt đi một cách hùng dũng.

Hầu như toàn bộ nhân vật trong game đều được lồng tiếng với chất lượng rất đáng khích lệ. Dù trùng lặp khá nhiều nhưng 1404 đã không tươi vui như thế nếu thiếu những lời thoại này. Nhạc nền ít nhưng chất lượng không có gì đáng phàn nàn.

ĐÁNG CHƠI!

Không thể nói hết được những điểm hay và dở của 1404 chỉ trong vài trang giấy nhưng bấy nhiêu đặc tính thú vị của nó cũng đủ để bạn cân nhắc và tìm mua nếu muốn. Dù ban đầu 1404 mở màn không mấy ấn tượng do có quá nhiều chi tiết cần quan tâm nhưng khi đã bắt kịp nhịp game, bạn sẽ nhận thức được cảm giác tuyệt vời khi nắm trong tay vận mệnh của cả một quốc gia mà 1404 mang lại.

HOÀNG KHÁNH

ƯU:
• Hình âm tuyệt đẹp. • 2 chế độ chơi lôi cuốn.
• Giá trị chơi lại cao.

KHUYẾT:
• Hướng dẫn game kém. • Không hỗ trợ chơi mạng.
• Khởi đầu hơi rối rắm • Yếu tố chiến thuật mờ nhạt.

PHÁT HÀNH	1C
PHÁT TRIỂN	Haggard Games
THỂ LOẠI	Hành động
ESRB	Mature
NGÀY PHÁT HÀNH	10/08/2009
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	Pentium 4 1,7GHz, RAM 512MB, VGA 128MB, HDD 3,8GB, Windows XP/Vista, 1 DVD
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	Pentium 4 2,4GHz, RAM 1024MB, VGA 256MB

Điệp Viên Huyền Thoại: THỜI KHẮC CAM GO

Các sự kiện có thật của Chiến tranh Thế giới lần 2 là đề tài được nhóm phát triển khai thác trong phần 1 của game được ra mắt lần đầu tiên vào năm 2007. Mỗi diễn biến trong game, hành động của bạn đều là những sự việc đã từng xảy ra trong cuộc chiến cách đây hơn nửa thế kỷ. Chỉ cần một sơ suất nhỏ của người chơi như: phi tang không khéo léo 1 xác chết hay đơn giản là bước nhầm vào 1 căn phòng nằm ngoài dự tính của mình thì bạn sẽ dễ dàng nhận lấy một cái chết bất ngờ. Điều này nói lên mức độ khó của trò chơi gián điệp góc nhìn người thứ 3. AI của trò chơi là một thử thách cho mọi tay chơi dù cho bạn là một game thủ kỳ cựu ở thể loại này. Do đó, bất cứ hành động nào bạn định thực hiện cũng đều đòi hỏi sự tính toán kỹ lưỡng nếu như bạn không muốn mình trở thành mục tiêu truy sát cho đối thủ. Và sau khi đã vượt qua được những thử thách đầy khó khăn mà trò chơi đưa ra thì cảm giác sau cùng chỉ có thể gói gọn trong 2 từ "tuyệt vời".

Trò chơi sẽ đưa bạn gia nhập vào hàng ngũ của SMERSH, một tổ chức phản gián của Nga và là tiền thân của đơn vị KGB hiện tại. Phần lớn thời gian của MoT bạn sẽ phải "lượn lờ" thu thập thông tin xung quanh khu vực Nazis và ám sát các mục tiêu quan trọng của đối phương. Một kiểu hành động cơ bản của thể loại ẩn nấp xuất hiện trong game là bạn vừa phải quan sát đối phương, phán đoán hành động của chúng rồi bất thình lình xuất hiện, dùng con dao mang theo bên mình đề cho chúng "1 nhát kết liễu". Sau đó bạn sẽ dùng chính những bộ trang phục của tên lính mà mình vừa hạ sát để ngụy trang, nhờ vậy bạn có thể thâm nhập vào hàng ngũ của địch tìm kiếm thông tin cần thiết. Ví dụ như ở một màn chơi yêu cầu bạn phải lấy thông tin từ một nhân vật cấp cao. Bạn có thể xâm nhập vào văn phòng của tay bác sỹ phục vụ trong chiến tuyến của địch để hạ sát hắn. Sau đó chính bạn sẽ trở thành một "bác sĩ" để tiếp cận tay chỉ huy đang cần trợ giúp của nhân viên y tế. Bạn sẽ tận dụng cơ hội này để khai thác các thông tin hữu ích cho nhiệm vụ của mình.

Như đã đề cập ở trên thì trong MoT bạn sẽ không thể tự do hành động mà không phải đắn đo suy nghĩ. Bởi đây có lẽ là một trong số ít các trò chơi hiện nay mà AI của máy thuộc hàng "gai góc" nhất. Từng hành động, điệu bộ của bạn sẽ đều được chúng "soi" một cách kỹ càng. Do đó sẽ không có chuyện bạn cầm súng và "tả xung hữu đột" vào đám lính canh trước mặt như cách bạn vẫn thực hiện trong một số game hành động khác. Vì người viết cam đoan bạn sẽ không thể đi quá 5 bước chân khi "rambo" như vậy trong game. Vì thế nên điều đầu

tiên mà người chơi cần phải làm trước khi bước vào những nhiệm vụ "đầy thử thách" của MoT là phải tập cho mình tính kiên trì, bình tĩnh. Bên cạnh đó khả năng bắn súng của bạn cũng phải được trổ tài khi mà việc tiết kiệm đạn cùng yếu tố an toàn cho bản thân được đặt lên hàng đầu, chỉ cần bạn nhắm trượt mục tiêu trong tích tắc là có thể chính bạn sẽ phải "mất mạng".

Khung cảnh trong trò chơi hầu hết được thiết kế chi tiết và rất giống với các khu vực lịch sử từng xảy ra các sự kiện trong Thế chiến thứ 2. Các màn chơi trong game không đầy màu sắc như những tựa game được phát hành gần đây, chúng mang một vẻ ảm đạm, hiệu ứng màu nâu đỏ (sepia) cũng được nhà phát triển sử dụng khiến bạn như đang xem những khung hình cũ kỹ. Và trong suốt quá trình chơi bạn sẽ có cảm giác như mình đang cùng hòa vào hồi tưởng về kí ức một thời đã qua. Cũng như các trò chơi thuộc thể loại hành động bí mật khác thì trong MoT hiệu ứng đổ bóng được chăm chút rất tỉ mỉ, đặc biệt trong

PHẦN TIẾP THEO CỦA TRÒ CHƠI NÀY THẬT SỰ KHÓ XƠI, NHƯNG NẾU BẠN LÀ MỘT NGƯỜI CÓ TÍNH KIÊN NHẪN VÀ BỀN BỈ THÌ DEATH TO SPIES: MOMENT OF TRUTH (MOT) CHẮC CHẮN SẼ LÀM THỎA MÃN BẠN.

các màn chơi phải di chuyển ngoài trời thì chúng càng phát huy hết thế mạnh của mình, rất ăn khớp và nhịp nhàng với chuyển động của nhân vật. Phần ánh sáng cũng là một điểm cộng của MoT khi được thể hiện rất hài hòa phù hợp với bối cảnh của trò chơi.

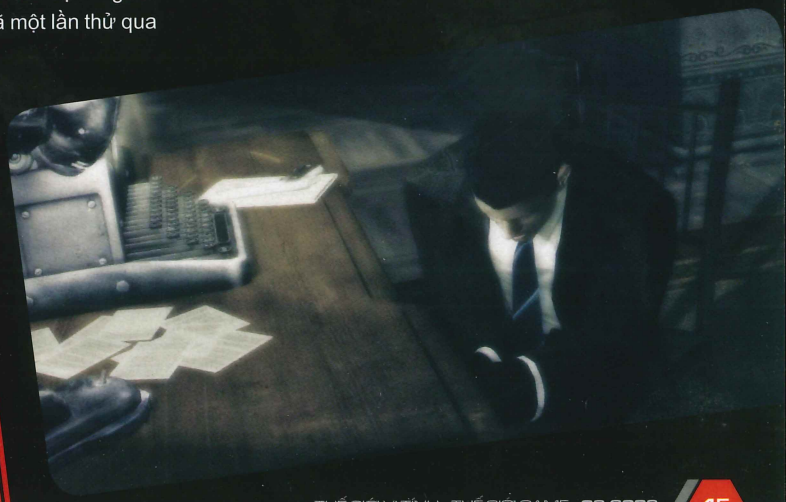
Xuyên suốt mạch game là một không gian yên tĩnh, có chăng chỉ là những âm thanh phát ra từ môi trường xung quanh hay đôi lúc lại là tiếng nhạc vang vọng lại từ những ngôi nhà gần nơi bạn đứng. Bên cạnh đó mỗi khi chiến đấu các bản nhạc khá sôi động nổi lên cũng góp phần làm tăng thêm "nhuệ khí" nơi người chơi.

Từng là cuộc chiến hao tốn tiền bạc và nhân lực nhất của nhân loại, giờ đây khi quá khứ đã lùi xa thì những kí ức về các trận đánh hào hùng năm xưa vẫn còn ít nhiều đọng lại trong mỗi chúng ta. Không thể không nhắc đến những chiến công của các điệp viên mà nhờ có những đóng góp của họ thế giới mới tìm lại được hòa bình như ngày nay. Và còn gì tuyệt vời hơn khi bạn đến với MoT, trở thành một trong những điệp viên tham gia vào những sự kiện lịch sử mà ở đó những nhiệm vụ của bạn sẽ góp phần giải phóng nhân loại thoát khỏi chủ nghĩa Phát-xít tàn bạo. Người viết tin chắc bạn sẽ có được những trải nghiệm khó quên khi đã một lần thử qua Death to Spies: Moment of Truth.

SU SU

Ưu:
- Độ khó cao, mang lại nhiều thử thách cho người chơi
- AI xuất sắc
- Linh hoạt trong cách giải quyết các vấn đề trong game

Khuyết:
- Thông tin một số nhiệm vụ không được cung cấp đầy đủ
- Độ khó quá cao dễ làm nản lòng người chơi



Vùng đất quỷ

Dù mang trong mình yếu tố di truyền của dòng game "hack n' slash", nhưng bằng sự kết hợp tài tình của nhà phát triển mà Hinterland: Orc Lords đã mang trên mình một diện mạo mới...

Từng là một dự án của nhà phát hành Commodore 64 nhưng vì một số lí do khách quan mà Hinterland: Orc Lords (HOL) đã không thể ra mắt người chơi. Sau một thời gian tưởng chừng như trò chơi đã đi vào quên lãng thì công ty Got Game Entertainment đã mua lại bản quyền phát hành của tựa game này. Và trọng trách phát triển trò chơi đã được giao cho Tilted Mill (tên tuổi khá quen thuộc với giới game thủ qua tác phẩm Caesar IV).

Trong HOL có 2 nhiệm vụ mà người chơi phải thực hiện đó là bạn vào vai một nhà lãnh đạo trực tiếp quản lý một thị trấn với cách chơi tương tự như dòng game Age of Empires. Song song đó tùy vào thời điểm mà bạn sẽ hóa thân thành những chiến binh với phong cách hành động của trò chơi kinh điển Diablo. Ở mảng quản lý nhiệm vụ chính của người chơi là cố gắng mở rộng lãnh địa của mình trong khi vẫn phải luôn dè chừng những cuộc tấn công của quân lính thuộc phe đối địch. Sẽ có khoảng từ 20 đến 50 loại kẻ thù khác nhau tùy thuộc vào diện tích của bản đồ lúc bạn mới bắt đầu chơi.

Việc quản lý và phát triển của HOL là một điểm khác so với các trò chơi thuộc thể loại RTS tiêu biểu. Người chơi sẽ bắt đầu bằng việc phát triển trồng trọt, kế đó là "cải tiến chất lượng" nhằm thu hút thêm người dân đến sinh sống và làm việc.

Sau một vài ngày khách thập phương sẽ tự động kéo đến ngôi làng của bạn, các ngành nghề để phát triển kinh tế trong game cũng khá đa dạng như trồng thảo mộc, buôn bán... hoặc bạn cũng có thể điều động dân chúng tham gia quân đội phục vụ việc bảo vệ lãnh thổ. Bên cạnh đó bạn cần phải đáp ứng nhu cầu về nơi ở cho người dân cũng như thường xuyên cho họ những vật phẩm như "crystal balls" hay "dragon eggs" để tăng thêm nhuệ khí và tinh thần.

Mảng nhập vai của HOL có thể xem là "bình mới rượu cũ". Bạn sẽ được chọn lựa để trở thành một cung thủ, người lùn hay một chiến binh đầy sức mạnh nhưng hình dáng lại là một thây ma. Tuy nhiên theo đánh giá chung thì phần chỉnh sửa nhân vật của trò chơi có khá ít sự lựa chọn để thay đổi diện mạo, và ngoại trừ việc thay đổi khuyên tai hay màu da thì còn lại các nhân vật trông khá giống nhau và nếu nhìn sơ qua thì bạn sẽ khó mà phân biệt được. Nhiệm vụ của bạn trong phần chơi này là phải chiến đấu chống lại bọn quái vật để bảo vệ thị trấn của mình. Mỗi loại nhân vật mà bạn lựa chọn sẽ có những chiêu thức khác nhau và trong quá trình chiến đấu tùy vào tình huống sẽ có những kỹ năng làm ảnh hưởng đến cục diện trận đấu. Điểm kinh nghiệm mà bạn thu được sẽ dùng nâng cấp cho nhân vật của mình bằng những chiêu thức mới mạnh hơn để chiến đấu tốt hơn.

Trở lại với việc quản lý, trong HOL có một chỉ số mà người chơi cần phải quan tâm đó là Fame (điểm danh vọng). Đây là chỉ số thể hiện mức độ nổi tiếng của bạn trong lãnh thổ của mình. Mỗi khi bạn tiêu diệt được kẻ thù hay thực hiện thành công một nhiệm vụ nào đó thì bạn sẽ nhận được một lượng điểm Fame nhất định. Tuy nhiên cũng cần lưu ý là chẳng may bị thất bại trong nhiệm vụ được giao thì bạn cũng sẽ bị trừ đi "kha khá" số điểm Fame đấy. Điểm Fame của bạn càng cao thì bạn càng được nhiều người kính nể và bạn làm việc gì cũng sẽ dễ dàng hơn, nhưng hãy thử rơi vào trường hợp điểm Fame của mình "không được cao" cho lắm thì lúc đó ngay cả tên lính canh cổng cũng sẽ không có gì gọi là thể hiện sự kính trọng của hắn đối với bạn. Vì vậy lời khuyên là bạn nên "chăm sóc" để chỉ số Fame của mình luôn cao, chúng sẽ giúp ích bạn rất nhiều trong quá trình chơi đấy!

Với lối chơi tuyến tính có thể bạn sẽ nghĩ HOL sẽ nhanh chóng bị mình "chinh phục". Tuy nhiên, thực tế không phải vậy, vì thách thức mà độ khó của game mang lại cho người chơi thật sự "không dễ thở" chút nào. Việc bảo vệ thị trấn luôn gặp khó khăn khi luôn có không dưới 10 loại quái vật bao vây. Bên cạnh đó game cũng chỉ cho phép bạn được lưu lại khi thoát khỏi trò chơi, đây thật sự là một trở ngại cho những ai đang muốn phiêu lưu cùng HOL vì chỉ cần một sơ suất nhỏ cũng đủ để mọi công sức của bạn "đổ sông đổ biển".

Phần hình ảnh của HOL cũng được nhà phát triển trau chuốt. Bạn có thể an tâm về mức độ sống động trong game khi toàn bộ mô hình nhân vật, khung cảnh xung quanh màn chơi đều đã được khử răng cưa. Từ ngọn cỏ, bông hoa, rừng rậm hay khu phế tích tất cả đều mang một vẻ đẹp riêng biệt. Xuyên suốt trò chơi bạn sẽ được thưởng thức những bản nhạc rộn ràng, réo rắt. Âm thanh của các loại vũ khí cũng được thể hiện khá tốt.

Hãng Tilted Mill đã hoàn thành xuất sắc nhiệm vụ của mình khi đã cho ra đời HOL. Với sự kết hợp khéo léo trong cách chơi cùng tiết tấu nhanh mạnh HOL thật sự đã làm hồi sinh lại một cảm giác thân thuộc của các game thủ gạo cội vốn từng quen thuộc với dòng game này. Dù vẫn còn một số điểm bất hợp lí cùng độ khó mang tính thử thách cao nhưng nếu như bạn đang tìm kiếm một tựa game hội đủ 2 yếu tố nhập vai và quản lý thì Hinterland: Orc Lords chính là sự lựa chọn hợp lí nhất vào thời điểm hiện tại.

TRUNG THÀNH

ƯU

- Lối chơi kết hợp giữa nhập vai và quản lý hấp dẫn.
- Cách chơi đơn giản.

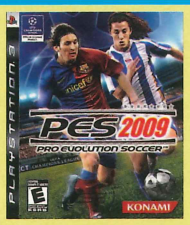
KHUYẾT

- Các nhiệm vụ lặp đi lặp lại.
- Không có mục hướng dẫn chi tiết dành cho người chơi.

HINTERLAND: ORC LORDS

PHÁT HÀNH	Got Game Entertainment
PHÁT TRIỂN	Tilted Mill
THỂ LOẠI	Chiến thuật thời gian thực
NGÀY PHÁT HÀNH	09/06/2009
ESRB	Teen
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 1,8GHz; 512MB; 64MB; 350MB; Windows XP/Vista; 1 DVD

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel : 04.3.726.1373 - 04.6.292.3455
Email : quocdaivn@yahoo.com



PSP3000 đã chơi được game trên thẻ nhớ: 3,4 triệu / XB360 Arcade (Jasper): 5,7 triệu
WII: 4 triệu / NDS: 2,5 triệu (Tặng kèm 1000 Game) / PS2: 2,5 triệu / PS3 80GB: 6,8 triệu

- Nhận đặt mua, đổi game PS3, Copy game PSP vào thẻ nhớ **(400 games)**
- Bán các phụ kiện cho máy PS3, WII, PS2, PSP, NDS, XB360...
- Kiểm tra miễn phí, sửa chữa, thay thế linh kiện các hệ máy Game Console
- **Sửa lỗi Red Ring của máy XB360 (Có bảo hành)**
- Gắn modchip PS2, WII - Mua bán các máy PS2, PSP đã qua sử dụng
- Downgrade tất cả các phiên bản của PSP để chơi Game trên thẻ nhớ

PS3 80GB DualShock

Nếu đang tìm kiếm một game hấp dẫn liên quan đến hội họa và âm mưu, bạn có thể thử sức với Memento Mori.

Memento Mori

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

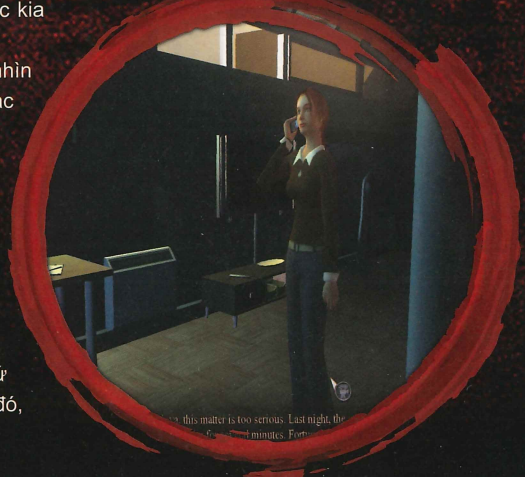
MEMENTO MORI	
PHÁT HÀNH	Got Game Entertainment
PHÁT TRIỂN	Centauri Production
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
HỆ MÁY	PC
ESRB	Mature
NGÀY PHÁT HÀNH	29/7/2009
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,6GHz, RAM 512MB, VGA 128MB (hỗ trợ Shader 2.0), HDD 3GB, OS Windows XP/Vista, 1 DVD

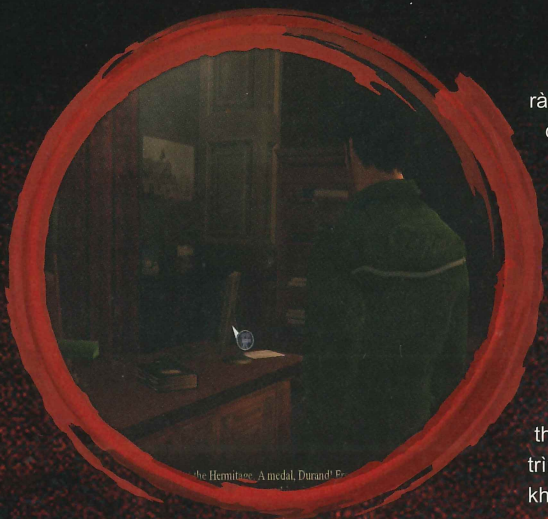
VỤ TRỘM TRONG VIỆN BẢO TÀNG

Với những tình tiết kỳ lạ như bức vẽ một đám xương khô nhảy múa quanh đám cháy, một truyền thuyết cảnh báo về mối nguy hiểm từ tính tự phụ và sự xa xỉ (nguyên nhân dễ rơi vào vòng cám dỗ của ác quỷ), Memento Mori mang đến những bí ẩn cổ xưa, những lời tiên tri xa xôi tưởng chừng như đã không còn ai nhớ đến, các bức họa kỳ lạ và những tục lệ, nghi lễ tàn nhẫn. Mọi thứ được tái hiện lại cụ thể chứ không chỉ là mô tả, bắt chước cho có. Vì vậy, game tạo dựng các tình tiết ly kỳ làm mọi thứ luôn tươi mới và tránh rơi vào lối mòn.

Khi Memento Mori bắt đầu, ai đó đã đánh cắp một bức họa từ viện bảo tàng Hermitage Museum ở St. Petersburg và tráo bằng một bức tranh giả. Kẻ trộm kịp tẩu thoát song đã để lại 2 dấu vết: một hình xăm lạ trên cái đầu hói và chiếc áo choàng dài của tu sĩ. Song cuộc điều tra của đại tá Ostankovic không mang lại kết quả. Vì vậy, ông ta buộc phải liên hệ với Larisa Svetlova (Lara) – người trước đây là cấp dưới ông ta - hiện đang làm việc cho Interpol. Lara có nhiều kinh nghiệm trong việc điều tra các vụ án về trộm tranh, quan trọng hơn, cô có người bạn Max Durand một thời "tung hoành ngang dọc" trong giới đạo tặc và từng giúp Lara phá nhiều vụ án quan trọng nhiều năm trước đây. Để tránh sự tò mò của báo giới, Ostankovic yêu cầu Lara cùng Max bí mật đến St. Petersburg. Điều kiện mà đại tá Ostankovic đặt ra với Max là sẽ xóa hết mọi tội trạng trước kia của anh ta nếu phá được vụ án trên.

Memento Mori sử dụng góc nhìn người thứ ba, song không như các game cùng loại, game thể hiện 3D khá đầy đủ. Ở mỗi địa điểm, góc quay camera luôn cố định ở một vị trí dù có thể xoay theo hướng di chuyển của nhân vật. Lúc đầu, sự lựa chọn này dường như không thoải mái lắm vì nó buộc người chơi phải nhấn chuột vào các điểm xung quanh để xác định không bỏ sót thứ gì ở nơi đó. Khi đã quen với điều đó, người chơi sẽ cảm thấy game đã tận dụng tốt môi trường 3D và góc quay camera cố định trong việc tạo ra các hiệu ứng và không khí của game. Quan trọng hơn, lợi ích của 3D được ứng dụng tốt trong việc đưa ra các giải pháp cho các câu đố. Nhiều trường hợp người chơi sẽ dò tìm các khu vực ở góc nhìn người thứ nhất. Ở các cảnh này có thể xoay 360 độ quanh vật thể (đơn





ƯU

- Ứng dụng môi trường 3D vào cách chơi

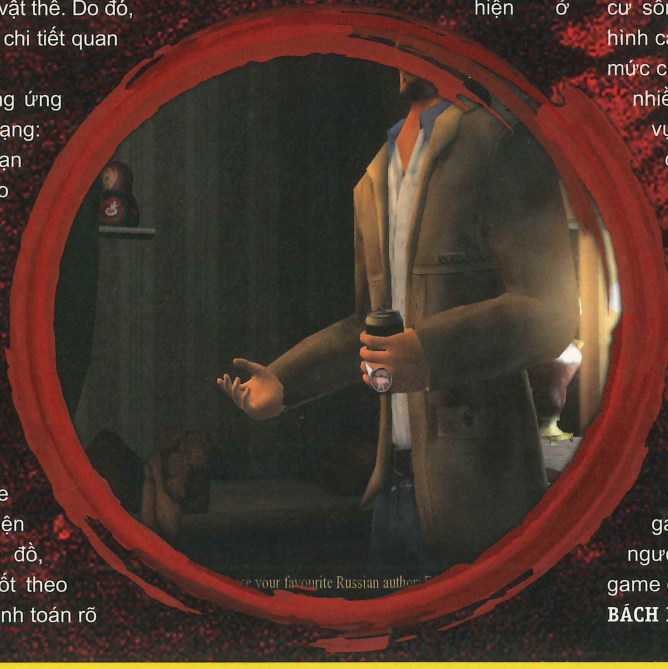
KHUYẾT

- Tạo hình nhân vật chưa đẹp
- Hệ thống đối thoại mơ hồ.

giản hơn việc phải di chuyển nhân vật lòng vòng quanh vật thể) giúp người chơi dễ dàng thấy được các góc cạnh, dấu vết trên vật thể thậm chí là phía sau vật thể. Do đó, nhanh chóng khám phá các chi tiết quan trọng dù chúng rất nhỏ.

Về các hoạt động không ứng dụng 3D thì chủ yếu là 2 dạng: dạng lựa chọn từ những đoạn hội thoại và dạng câu đố kho đồ. Phần lựa chọn từ hội thoại thường mang 2 đặc điểm là xác định hoặc phủ định nhưng đôi lúc lại mơ hồ thiếu ý tưởng hoặc thiếu các gợi ý có thể tác động đến kết quả. Về gần cuối, tình tiết của game có bổ sung yếu tố tâm lý. Sự thay đổi này cho phép game xây dựng thêm một số sự kiện mới. Ở phần câu đố kho đồ, chúng được tích hợp rất tốt theo từng tình tiết có mục đích, tính toán rõ ràng nhưng thỉnh thoảng cách thiết kế còn đôi chút thất vọng. Ví dụ như khi Max cần tìm một quyển sách trong thư viện, anh ta biết những mô tả thông thường về nó và chủ đề trong sách nhưng game buộc bạn phải nhặt sách để đọc các mô tả và so sánh chúng với mô tả trong bảng mục lục của thư viện. Khi tìm đúng cuốn sách, Max sẽ tự nhủ và người chơi chỉ có thể nhấn đúng số lần trèo lên giá sách, nhặt cuốn sách tiếp theo, trèo xuống và so sánh tiếp. Quá trình tìm kiếm này kéo dài thời gian chơi không cần thiết.

Mặc dù hình ảnh không sặc sỡ như các game phiêu lưu được dựng hình sẵn, môi trường trong Memento Mori vẫn trông khá đẹp. Sự trình diễn thực sự được thể hiện ở các địa điểm có áp lực cao đáng chú ý với các hiệu ứng về khói, sương mù, ánh sáng động hay ánh đuốc lập lòe. Trong bóng tối, từ thư viện cũ đầy bụi bặm ở ngoại ô St. Petersburg cho đến các kiến trúc hiện đại như cục cảnh sát quốc tế Interpol Bureau hay căn hộ của Lara đều được thiết kế khá chi tiết và góc quay camera dường như lột tả được sự sinh động của thành phần dân cư sống về đêm. Tuy nhiên, cách dựng hình các nhân vật thì chưa được tốt, chỉ ở mức chấp nhận được, các mô hình không nhiều chi tiết, chuyển động có phần vụng về mỗi khi chạy hoặc nhặt đồ, đồng thời thao tác nhép môi chưa đúng điệu. Giọng lồng tiếng tương đối tốt, nhất là giọng dẫn truyện. Các hiệu ứng âm thanh cũng khá tốt, đặc biệt mỗi khi có liên quan đến nước như sự nhỏ giọt của hạt nước.



Với chừng 8 kết thúc khác nhau, Memento Mori tạo nên một nét rất khác so với các tựa game cùng thể loại. Các câu đố trong game không quá khó, diễn tiến game tập trung vào cốt truyện nên người chơi "tay mơ" vẫn có thể tiếp cận game dễ dàng.

BÁCH HOA

HIỆP SĨ RỒNG

DIVINITY II EGO DRACONIS

"NỀN ĐỒ HOẠ BÓNG BẨY, THẾ GIỚI RỘNG LỚN VÀ ĐA DẠNG MÀU SẮC. NGƯỜI CHƠI HOÁ THÂN THÀNH LOÀI RỒNG BAY LƯỢN TỰ DO. DIVINITY 2: EGO DRACONIS CÓ NHIỀU ƯU ĐIỂM LÔI CUỐN NGƯỜI CHƠI TỪ ĐẦU ĐẾN CUỐI!"

Không giành được giải thưởng được nhiều quan trọng sau hai lần ra mắt, nhưng với các fan hâm mộ thể loại nhập vai, cái tên Divinity không quá xa lạ. Vì lẽ họ đã từng bị hai phiên bản đầu của loạt game này (Divine Divinity và Beyond Divinity) chinh phục bởi hệ thống nhiệm vụ đa dạng, kỹ năng nhân vật phong phú và nền đồ hoạ bắt mắt. Ngoài ra, sê-ri game này còn được xem là một trong những truyền nhân xuất sắc nhất của Diablo - vị vua trong thể loại nhập vai hành động (Hack n' slash) bên cạnh Titan Quest, Dungeon Siege, Sacred…

Ấn tượng tốt từ các bản game trước và chọn thời điểm ra mắt vào đúng mùa "hạn" game nhập vai trên PC nên Divinity 2: Ego Draconis (D2ED) được các game thủ chào đón rất xôm tụ và nồng nhiệt.

KHỞI ĐẦU MỘT HUYỀN THOẠI…

D2ED đưa người chơi trở lại với thế giới giả tưởng Rivellon (bối cảnh chung của các phiên bản Divinity trước), sau khi cuộc Chiến Vĩ đại (The Great War) kết thúc, lực lượng the Order of the Dragon Slayers bắt đầu một cuộc báo thù khốc liệt nhằm trả thù cho anh hùng Divine của họ. Mục tiêu mà lực lượng này nhắm đến là các Dragon Knight. Người chơi sẽ vào vai chàng trai trẻ Slayer một thành viên mới gia nhập của lực lượng này.

Tuy nhiên, định mệnh trớ trêu khi trong một dịp tình cờ, bạn đã kịp lĩnh hội sức mạnh từ một nữ Dragon Slayer trước khi người này qua đời. Được dung nạp cả hai nguồn sức mạnh, bạn sẽ tiếp tục đứng về phía

lực lượng Dragon Slayers? Gia nhập Dragon Knights? Hay tìm cách hóa giải mối bất hoà của cả hai phe trên?....

THU HÚT ĐẾN LẠ KỲ

Không còn góc nhìn theo kiểu từ trên xuống (2,5 D) như trước đây, D2ED đã được chuyển hẳn sang môi trường 3D theo dạng game nhập vai hành động góc nhìn thứ ba tương tự 2 Worlds, Fable . Ngay từ đầu trò chơi các game thủ đã có thể chọn lựa cho mình một trong ba loại nhân vật khác nhau bao gồm chiến binh, cung thủ và pháp sư. Tuy nhiên, việc lựa chọn ban đầu này chỉ mang tính hình thức bởi trong thực tế bạn có thể phát triển nhân vật theo nhiều hướng khác nhau tùy vào sở thích của mình thông qua các chỉ số cơ bản là Vitality, Spirit, Strength, Dexterity và Intelligence. Các chỉ số này sẽ ảnh hưởng trực tiếp đến bảy chỉ số khác cũng không kém phần quan trọng. Ví dụ nếu bạn xây dựng một nhân vật có chỉ số Strength cao thì sát thương vật lý (Weapon Damage) và khả năng kháng đỡ các đòn tấn công vật lý (Melee Resistance) sẽ cao hơn hẳn các nhân vật xây dựng theo hướng ngược lại.

Song song với việc nâng cấp các chỉ số sau mỗi lần lên cấp, người chơi còn có thể học thêm các kỹ năng mới. Các kỹ năng này được chia theo từng ngành nghề khác nhau như Priest, Mage, Warrior, Ranger và Dragon Slayer. Do việc lựa chọn ngành nghề ban đầu trò chơi chỉ mang tính thủ tục nên khi học các kỹ năng này người chơi cũng không bị ràng buộc nhiều. Điều lưu ý duy nhất là bạn phải đạt được cấp độ cần thiết trước khi thi triển các kỹ năng này (bạn vẫn có thể học được kỹ năng cao hơn cấp độ hiện thời của nhân vật). Việc nới lỏng này giúp người chơi có thể kết hợp đủ loại kỹ năng giữa các ngành nghề với nhau. Điển hình như bạn có thể biến nhân vật của mình thành chiến binh mạnh mẽ có khả năng sử dụng cùng lúc hai vũ khí nhưng vẫn có thể niệm phép quả cầu lửa để tấn công các đối phương ở xa lành nghề chẳng kém gì các phép sư.

Một trong những điểm nhấn hấp dẫn nhất của D2ED là việc cho phép người chơi đọc được suy nghĩ (Mindread) của các nhân vật phụ mà họ tiếp xúc được trên đường đi. Tuỳ thuộc cấp độ của kỹ năng này mà bạn sẽ tiêu tốn điểm kinh nghiệm ít hay nhiều cho mỗi lần thực hiện. Nhờ kỹ năng hữu ích này bạn có thể phát giác và khám phá được nhiều chi tiết thú vị. Ví dụ như một tên lang băm chỉ chuyên chữa bệnh cho trẻ em vì muốn thoát khỏi "tử thần" sẽ nói dối bạn hắn vừa bào chế được một loại thuốc đặc biệt hữu ích cho bạn rất nhiều nếu tha mạng cho hắn. Hay một mãnh tướng có vẻ ngoài rất mạnh mẽ, ấn tượng ba hoa rằng mình là người đào tạo những chiến binh giỏi nhất rốt cuộc lại có thể bại trận trước một nữ thuyền trưởng trông rất đỗi bình thường. Việc đọc được ý nghĩ này còn giúp bạn nhận thêm những nhiệm vụ ẩn mà các cuộc nói chuyện thông thường không thể có được.

Ngoài điểm kinh nghiệm nhận được sau mỗi trận đấu người chơi còn

có thể thu lượm thêm tiền bạc cũng như giáp trụ, vũ khí mới cho nhân vật của mình. Nhưng thay vì khổ sở chờ vào vận may hay mua tại các shop bán đồ với giá cao ngất ngưởng bạn có thể chủ động tạo riêng cho mình một bộ giáp vừa ý thông qua các cửa hàng luyện giáp, rèn đồ. Việc này, đòi hỏi bạn phải bỏ nhiều thời gian hơn để lùng sục các nguyên liệu cần thiết. Nhưng kết quả đạt được chắc chắn sẽ cho bạn nhiều giây phút thú vị. Ngoài việc học kỹ năng để có thể triệu hồi quái vật, ma quỷ để hỗ trợ trong chuyến phiêu lưu, người chơi vẫn có thể tạo riêng một đệ tử đúng nghĩa thông qua việc hoàn thành một nhiệm vụ trong game. Bên cạnh đó, bạn còn có thể nâng cấp trang bị cho "đệ tử" này thông qua cách thức tìm kiếm nhưng món đồ phù hợp sẽ tốn nhiều công sức hơn.

Ở những phân đoạn sau của trò chơi, các game thủ sẽ được nếm trải thêm cảm giác được hoá thành rồng. Tuy nhiên, nếu từng hình dung sẽ tung hoành ngang dọc như trên phim ảnh bạn sẽ khá thất vọng. Bởi lẽ việc điều khiển thành thục trong bộ dạng mới là điều không hề dễ dàng như bạn tưởng. Nhưng không thể phủ nhận đây là những khoảnh khắc đáng nhớ nhất mà D2ED mang lại cho người chơi.

ƯU ÁT CẢ KHUYẾT

Game vô thập toàn, bên cạnh lối chơi lôi cuốn, hấp dẫn của mình D2ED cũng có không ít những hạt sạn nhỏ. Đầu tiên phải kể đến chính là trí thông minh của máy. Mặc dù quây thành từng bầy với số lượng luôn áp đảo nhưng nếu khéo léo dùng chiến thuật nhử mồi, dùng các vũ khí tầm xa như cung hoặc phép để khiêu khích bạn vẫn có thể tách riêng chúng ra khỏi nhóm, bầy để xử lý khá dễ dàng. Ngoài ra, do thị lực và cách né tránh các chướng ngại vật không được tốt nên bạn có thể "làm gỏi" những quái vật trong game bằng cách dụ chúng vào những nơi có nhiều vật cản.

Thi thoảng bạn sẽ gặp phải những trường hợp bất khả kháng như không lưu được game, hoặc đang giao chiến, di chuyển game tự động dịch chuyển nhân vật sang một vị trí khác. Rất may là những lỗi này xuất hiện với tần suất không cao nên không ảnh hưởng nhiều đến quá trình thưởng thức của người chơi.

Đổi lại chất lượng hình ảnh của D2ED có thể khiến bất kỳ game thủ khó tính nào cảm thấy xao xuyến, trầm trồ trước vẻ đẹp hùng vĩ và thơ mộng của thế giới Rivellon từ các thác nước trắng xoá cao chọc vời vợi, những bãi cỏ xanh mơn mởn đan xen những nụ hoa mới chớm nở dưới ánh nắng vàng khi một ngày mới bắt đầu đến ánh đèn leo lét, kỳ bí mỗi khi màn đêm buông xuống một cánh rừng già.

Không chỉ đầu tư ngoại cảnh, phần nội cảnh các kiến trúc trong game cũng được xây dựng và thiết kế rất tỉ mỉ. Ngoài ra chúng còn sống động hơn với sự xuất hiện của nhân vật phụ (NPC) cũng như hiệu ứng âm thanh được mô phỏng xuất sắc. Vĩ như khi bước vào một quán rượu bạn sẽ cảm nhận được không khí ồn ào, náo nhiệt từ đủ mọi âm thanh như tiếng bước chân của nhân viên phục vụ, tiếng cười sảng khoái của một nhóm khách hàng. Nhưng khi bước vào nhà thờ không khí trở nên trang nghiêm hẳn, bạn chỉ lắng nghe thấy lời cha xứ đang thuyết giảng đạo lý cho các con chiên đang ngồi ở những hàng ghế dưới. Nhạc nền game cũng trầm bổng với nhiều cung bậc khác nhau tuỳ thuộc từng hoàn cảnh, tình huống mà người chơi gặp phải.

KHÓ LÒNG CHỐI TỪ

Lột xác hoàn toàn về cả hai mảng nghe và nhìn đồng thời thêm thắt thêm những chi tiết mới về cách chơi đã giúp cho D2ED là tựa game nhập vai có sức lôi cuốn khá lớn ở thời điểm này. Chắc hẳn bạn sẽ không nỡ bỏ qua cơ hội du hành vào Rivellon, thế giới của những điều kỳ diệu!

NGỌC KHUÊ

DIVINITY 2: EGO DRACONIS

PHÁT HÀNH	Larian Studios
PHÁT TRIỂN	DTP Entertainment
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	22/07/2009
ESRB	RP
HỆ MÁY	PC - Xbox 360

ƯU
- Nghe nhìn xuất sắc.
- Nhiều thay đổi mới về cách chơi.

KHUYẾT
- Nhiều lỗi lặt vặt

NINTENDO KURO WII

Đã có mặt tại HALO

Sản Phẩm Mới

PS3-SLIM

Có mặt đầu tiên tại Việt Nam

Sản Phẩm Mới

TẶNG 5GAME

PLAYSTATION 2

40 Tựa Game giá chỉ có 399.000đ/1Game

PLAYSTATION 3

TẶNG 5GAME

WII

Phiên Bản Tiếng Anh

TẶNG Remote Xem Phim DVD Universal trị giá 350.000đ

XBOX360

Arcade Jasper

HDMI Port

Tư vấn & Cung cấp cho các hộ kinh doanh mở phòng game PS3, XBox360. Có mô hình kinh doanh mẫu và kế hoạch kinh doanh có lãi chi tiết rõ ràng.

PSP 3000

Phiên Bản Mới Nhất

TẶNG Thẻ 1GB mở khóa kèm theo

TẶNG 40GAME

DSi

Mua trọn bộ R4+2GB

TẶNG 40GAME

DSi Lite

Mua trọn bộ R4+2GB

HALO SHOP

www.haloshop.vn

82 Pasteur - P. Bến Nghé, Q.1

Tel: 3914 1494 - 3821 8361

Email: sales@haloshop.vn

PHÁT HÀNH	Capcom
PHÁT TRIỂN	Capcom
THỂ LOẠI	Đối kháng
ESRB	Teen
NGÀY PHÁT HÀNH	18/7/2008 (Game thùng) 17/2/2009 (PS3, Xbox 360) 2/7/2009 (PC)
CẤU HÌNH	Pentium 4 2.0GHz, RAM 1GB, VGA GeForce 6600 series/ ATI Radeon(TM) X1600, HDD 10GB, Windows XP/Vista, 1 DVD

STREET FIGHTER IV

ĐẤU SĨ ĐƯỜNG PHỐ

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

NẾU BẠN LÀ FAN HÂM MỘ CỦA GAME ĐỐI KHÁNG, ĐẶC BIỆT STREET FIGHTER (SF) THÌ KHÔNG THỂ BỎ QUA SF4, LÀ PHẦN MỚI NHẤT SÊ-RI GAME SF, GAME ĐỐI KHÁNG VANG BÓNG MỘT THỜI CỦA CAPCOM ĐÃ LÀM SAY ĐẮM BAO THẾ HỆ YÊU GAME.

LỐI CHƠI ĐA DẠNG

Cốt truyện của Street Fighter (SF) 4 đơn giản chỉ xoay quanh những trận đấu của chàng võ sĩ Ryu trên chặng đường phiêu lưu thế giới. Tuy đơn giản nhưng không gây ra sự nhàm chán: đó là cuộc đối đầu giữa hai phe thiện và ác.

SF4 không kế thừa từ phiên bản trước mà giống SF2 nhiều hơn, các chiêu thức, kỹ thuật và các nhân vật dễ dàng được nhận ra bởi những người chơi SF2 trước đây. Các nhân vật quen thuộc đều xuất hiện ngay từ đầu gồm: Ryu, Ken, Chun-Li, Blanka, E. Honda, Zangief, Guile, Dhalsim, Balrog, Vega, Sagat và M. Bison. Các nhân vật mới là Abel, Crimson ViPer, Rufus, El Fuerte, Gouke... Những nhân vật mới làm cho game trở nên đa dạng hơn những vẫn không làm mất đi tính cân bằng vốn có trong game. Bạn có thể yên tâm chọn cho mình một nhân vật phù hợp mà không lo sợ quá mạnh hoặc quá yếu.

Cách chơi cơ bản vẫn được giữ nguyên như các phiên bản trước, nhưng SF4 phát triển thêm một tính năng mới, đó là Focus Attack. Đây là một cải tiến mới cho phép võ sĩ có thể chống đỡ đòn tấn công của đối phương và tung ra phản đòn. Để thực hiện chiêu thức này, bạn cần bấm đồng thời hai nút đấm và đá ở mức trung bình, nhân vật sẽ chuyển sang màu xanh trong tích tắc khi đó có thể hứng chịu đòn của đối phương, lúc đó võ sĩ vẫn bị mất máu nhưng sẽ được phục hồi lại từ từ. Ở giai đoạn phản đòn, nếu giữ tổ hợp phím đủ lâu thì từ thế phòng thủ võ sĩ chuyển qua thế tấn công. Võ sĩ của bạn sẽ tung ra những cú đánh rất mạnh mẽ, nếu trúng đòn sẽ làm cho đối phương ngã ra đằng sau lúc này bạn thoải mái đá thương đối thủ.

Với SF4, nếu như chỉ đấm với đá bạn khó có thể chiến thắng được đối thủ mà yếu tố quyết định nằm ở những đòn combo, chỉ cần một đòn trúng đích có thể rút khá nhiều máu và thậm chí gây choáng đối phương.

Có thể nói Ultra combo là một đòn lợi hại nhất trong SF, là "tuyệt chiêu cuối" giúp bạn thay đổi lại tình thế. Khi bị đối phương đánh mất máu thì thanh năng lượng Ultra được nạp vào, khi được nạp đầy đó là lúc bạn có thể thực hiện đòn Ultra combo đầy uy lực. Bên cạnh đó đòn Super combo cũng có sức mạnh không kém, thanh năng lượng tăng lên khi nhân vật của bạn đỡ đòn hoặc tấn công trúng đích. Tuy không nguy hiểm bằng đòn Ultra combo, nhưng nếu bị đánh trúng đòn này đối phương sẽ bị tổn thất nặng nề.

Việc triển khai các chiêu thức hay chuỗi combo của SF4 mang tính chiến thuật hơn là kỹ thuật. Thực hiện các tuyệt chiêu trong SF4 khá đơn giản nhưng phải biết kết hợp chúng sao cho hợp lý và dùng đúng lúc mới mang lại hiệu quả cao.

TRAU DỒI VÕ NGHỆ

Nếu là người mới chơi game SF, bạn có thể vào phần Training Mode để tập luyện những động tác căn bản nhất như

cách đấm đá, di chuyển… cho đến những đòn thế phức tạp như Super combo.

Ngoài ra những tính năng quen thuộc như những phiên bản SF trước vẫn được giữ lại. Ở phần Arcade Mode người chơi có cơ hội mở khóa các nhân vật ẩn. Còn phần Versus Mode là chế độ chơi đối kháng 1 vs 1.

Phần Challenge Mode là một "thách thức" không chỉ đối với người mới làm quen SF4 mà cả những game thủ chuyên nghiệp nhất. Trong phần này có 3 chế độ chơi :

- Time Attack: Ở chế độ này thời gian là vấn đề bạn cần quan tâm, bạn sẽ chiến đấu với từng nhân vật trong game cho đến khi mọi đối thủ ngã dưới chân bạn, mỗi chiến thắng, mỗi tuyệt chiêu Ultral combo trúng đích bạn đều được cộng thêm thời gian. Thời gian hạ gục các đối thủ càng nhanh thì thành tích của bạn càng cao.

- Survival: Ở chế độ này sống sót mới là điều quan trọng nhất, phải tiêu diệt đối thủ phải thật "gọn gàng", mất càng ít máu càng tốt. Khi bạn hạ gục một đấu thủ, một ít máu sẽ được phục hồi và bạn cứ tiếp tục chiến đấu như thế cho đến khi tiêu diệt hết các đối thủ, bạn hạ gục càng nhiều đối thủ càng tốt. Tất nhiên, các đối thủ càng về sau sẽ thông minh hơn và khó đối phó hơn.

- Trial: đây là một trong những chế độ chơi thú vị nhất. Bạn được dạy thực hiện các chuỗi động tác từ dễ đến khó, mỗi nhân vật sẽ có 6 cấp độ để bạn chinh phục. Hàng loạt những chuỗi động tác được đưa ra mà khi hoàn thành nó, bạn sẽ có cảm giác phấn khích. Và thú vị hơn, bạn có thể học được tuyệt chiêu Ultra combo cực kỳ hiệu quả mà phần Training Mode không có. Nếu thuần thục các chuỗi động tác bạn có thể dễ dàng đánh thắng mọi đối thủ.

Khi hoàn thành mỗi "thử thách" bạn sẽ nhận được phần thưởng chứng minh rằng bạn đã vượt qua được mọi khó khăn bằng nhân vật đã chọn. Phần thưởng là những bộ quần áo, danh hiệu cá nhân và một số biểu tượng của nhân vật mà bạn chơi. Chúng tạo sẽ tạo ra một nét riêng cho nhân vật của bạn.

ĐỒ HỌA ĐẶC SẮC

Điểm khác biệt lớn nhất so với các phiên bản trước là sự kết hợp sáng tạo các nhân vật 3D với cách thức di chuyển và giao đấu trong không gian 2D, người chơi vẫn có thể tìm lại được cảm giác của Street Fighter 2 trong quá khứ.

Street Fighter IV là game đối kháng 2 chiều có đồ hoạ đẹp. Khi dính đòn các võ sỹ làm sàn đấu rung chuyển lên, những cú đấm sấm sét, những pha võ thuật điêu luyện thực sự gây ấn tượng mạnh với người chơi. Ngoài ra, đồ họa trong game phần nào lột tả cảm xúc của nhân vật - niềm hân hoan khi chiến thắng, nỗi tức giận khi bị trúng đòn. Hiệu ứng camera linh hoạt khi thực hiện tuyệt chiêu Ultra combo làm người chơi như hòa mình vào nhân vật. SF4 phiên bản PC sẽ có 3 bộ lọc để áp dụng vào nền đồ họa của game là Watercolor, Brushstroke và Poster.

Cùng với đồ họa đẹp mắt là những giai điệu nhạc nền sôi nổi. Các bài nhạc chủ đề riêng của các nhân vật được làm lại, giai điệu cổ điển pha trộn với âm thanh hiện đại được sáng tác bởi nhạc sĩ Hideyuki Fukasawa. Những hình ảnh địa điểm thi đấu cũng rất đa dạng và sống động, từ rừng rậm Amazon ở Nam Mỹ xa xôi cho đến những khung cảnh rất giống Vịnh Hạ Long ở Việt Nam.

"ĐƯỜNG PHỐ" ĐANG CHỜ

Nhìn chung SF4 là một game rất đáng để chơi, là sự kết hợp hài hòa giữa cũ và mới. Đồ họa đẹp mắt, âm thanh sống động, lối đánh huyền ảo kết hợp cùng những tính năng mới. Mỗi phần chơi đều có bản sắc riêng nên sẽ mang đến cho bạn những trải nghiệm thật mới lạ và thú vị. Bạn hãy hòa vào nhân vật của mình để chinh phục các đối thủ trên các nẻo đường.

HÀ KHÁNH

Cách mở khóa các nhân vật ẩn

Cammy - Hoàn thành Arcade Mode trong vai Crimson Viper.

Fei Long - Hoàn thành Arcade Mode trong vai Abel.

Gen - Hoàn thành Arcade Mode trong vai Chun Li.

Rose - Hoàn thành Arcade Mode trong vai M. Bison.

Sakura - Hoàn thành Arcade Mode trong vai Ryu.

Dan - Hoàn thành Arcade Mode trong vai Sakura.

Akuma - Đầu tiên mở khóa tất cả các nhân vật ở trên, rồi chơi lại Arcade mode bằng một trong các nhân vật đã vượt qua Arcade Mode, ngoài ra bạn phải có ít nhất 1 đến 2 perfect round tùy theo số lượng round là 1 hay 3 và không được để thua một round nào. Sau khi đánh bại Seth, Akuma sẽ thách đấu với bạn, hãy đánh bại anh ta.

Gouken - Hoàn thành Arcade Mode với Akuma và chơi lại Arcade Mode bằng một nhân vật đã hoàn thành Arcade Mode, bạn còn phải có ít nhất 1 đến 2 perfect round tùy theo số lượng round là 1 hay 3 và không được để thua một round nào. Ngoài ra cần phải hoàn thành được 5 Super combo finish và 10 first attack. Sau khi đánh bại Seth, sau đó hãy đánh bại Gouken.

Seth - Vượt qua Arcade Mode với tất cả 24 nhân vật (bao gồm cả Akuma và Gouken)

BÍ ẨN ĐẢO KHỈ

"NẾU 20 NĂM TRƯỚC BẠN ĐÃ BỎ LỠ HOẶC KHÔNG CÓ CƠ HỘI THAM GIA CHUYẾN PHIÊU LƯU KÌ THÚ ĐẾN ĐẢO KHỈ THÌ ĐÂY LÀ THỜI ĐIỂM TUYỆT VỜI ĐỂ BẠN BÙ LẠI THIẾU SÓT ĐÓ VỚI PHIÊN BẢN ĐẶC BIỆT CỦA THE SECRET OF MONKEY ISLAND"

CỐT TRUYỆN QUEN THUỘC

Đến với The Secret of Monkey Island: Special Edition (SE), bạn sẽ gặp lại Guybrush Threepwood và nhóm bạn của anh ta. Guybrush là chàng trai trẻ luôn mang khát vọng cháy bỏng để trở thành một tên cướp biển khét tiếng. Chính vì thế mà anh đã đến đảo Melee, dồn hết can đảm xâm nhập vào quán bar Scumm và đối mặt với bộ ba cầm đầu các băng cướp biển trong vùng. Sau một hồi thương thảo, họ quyết định sẽ cho Guybrush gia nhập hội với điều kiện anh phải hoàn thành 3 nhiệm vụ: trở thành một kiếm sĩ tài ba, một kẻ săn kho báu nhạy bén và một tên trộm "mát tay". Với sẵn trí thông minh nên Guybrush học nghề rất nhanh. Khi thực hiện nhiệm vụ cuối cùng, anh phải lén vào pháo đài của thống đốc và trộm pho tượng Idol of Many Hands. Tại đây anh gặp tình yêu của đời mình - nữ thống đốc Elaine Marley và cũng là người mà LeChuck say mê như điếu đổ. Hồn ma LeChuck từng gây biết bao kinh hoàng cho giới cướp biển và sau nhiều lần bị Elaine khước từ, hắn đã bắt cóc cô. Hay tin, Guybrush liền triệu tập một nhóm thủy thủ đoàn, giong buồm ra khơi hòng tìm ra đảo khỉ bí ẩn, hạ gục LeChuck và giải thoát Elaine khỏi sự giam cầm của hắn.

Game đòi hỏi bạn phải có một óc suy luận kha khá. Đồng thời khả năng tìm kiếm của bạn cũng phải thật tốt vì những manh mối này thường nằm ở địa điểm bạn không ngờ tới. Do đó bạn hầu như phải đảo chuột khắp màn hình để tìm ra vật dụng hoặc chỉ dẫn cần thiết cho cuộc hành trình. SE không quá khó khăn với ai đã từng chơi qua phiên bản cũ, những người lần đầu tiếp xúc với game cũng sẽ "dễ thở" hơn do SE đã hỗ trợ hệ thống trợ giúp (Hints System) khá hữu dụng. Bất kể khi nào bạn lâm vào tình huống bế tắc, chỉ cần một nút bấm đơn giản là bạn sẽ có ngay gợi ý gần nhất cho câu đố. Gợi ý này không chỉ thẳng vấn đề mà sẽ vẽ

THE SECRET OF MONKEY ISLAND: SPECIAL EDITION	
PHÁT HÀNH	LucasArts
PHÁT TRIỂN	LucasArts
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	15/07/2009
ESRB	Everyone 10+
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	**CPU:** P4 2.8Ghz; **RAM:** 256 MB / 512MB (Vista); **VGA:** 128 MB hỗ trợ Shader Pixel 2.0; **HDD:** 2.5 GB; **OS:** XP/ Vista; **Dung lượng:** 1 DVD

ra hướng đi mới cho bạn tiếp tục suy luận. Thêm nữa, bạn có thể thoải mái khám phá mọi ngóc ngách trong game mà không bị vướng một hạn chế nào như thời gian hay những quy định rườm rà. Bạn cũng không thể chết, thua hoặc mắc kẹt ở đâu đó quá lâu vì SE sẽ trợ giúp bạn tối đa trong mức độ cho phép. Có thể điều này ít nhiều làm phiền lòng lực lượng fan hâm mộ nhưng đây là một điểm độc đáo của đội ngũ thực hiện phiên bản remake khi dung hòa được 2 đối tượng game thủ.

Thật đáng mừng là tình tiết của những đoạn hội thoại vẫn giữ được nét hài hước như ngày nào. Hầu hết các nhân vật nay đã được bổ sung vài cử chỉ múa tay múa chân để cuộc trò chuyện thêm phần sống động. Đây là cải tiến đáng giá nhất của SE so với người tiền nhiệm, dù một số đoạn vẫn còn dông dài. Tái ngộ những nhân vật vui nhộn này sẽ làm sống lại trong bạn những cảm giác tươi đẹp ngày trước khi lần đầu phiêu lưu cùng TSMI trên cỗ máy PC 386 già nua. Khuyết điểm của SE là đôi khi vật thể cần tương tác hơi khó phân biệt với các đối các đối tượng khác gây nhầm lẫn cho người chơi. Nếu gặp tình trạng này, hãy đừng ngần ngại sử dụng nút Hint (gợi ý) bạn nhé.

ÂM SẮC VƯỢT BẬC

Đồ họa trong SE đã tiến một bước dài so với TSMI. Chất lượng hình ảnh rõ nét hơn nhiều và đạt chuẩn HD. Dù vậy, tương tự hệ thống thoại, game cho phép bạn chuyển đổi hình ảnh giữa 2 phiên bản bằng phím F10. Tuy hình hơi bị vỡ nhưng thật thích thú làm sao khi một lần nữa lại được ngắm nhìn những khung cảnh đã làm say mê biết bao trái tim game thủ thời thơ ấu. Càng háo hức hơn khi bạn có thể chuyển sang SE để chứng kiến những địa điểm nổi tiếng như quán bar Scumm hay ngôi làng của tộc ăn thịt người đã thay đổi như thế nào. Vẻ ngoài của Guybrush không được lòng người chơi cho lắm vì giờ đây trong anh ốm hơn và không bảnh trai bằng 20 năm trước. Họ cũng cho rằng nàng Elaine trông không dịu hiền như xưa dù vẫn toát lên nét quyến rũ khiến GuyBrush và LeChuck mê muội. LucasArts thật sáng suốt khi lồng những tinh hoa của phiên bản cũ vào phiên bản mới, nhờ đó mà người chơi có thể biết được diện mạo gốc của TSMI vừa tận hưởng được vẻ đẹp mà công nghệ hiện đại mang lại.

Lồng tiếng đã thổi một luồng gió mới vào SE khiến những cuộc đối thoại hơi khô khan trở nên gần gũi và vui nhộn hơn. Nhạc nền rõ nét và tách bạch song những giai điệu từ các file midi vẫn có sức thu hút kì lạ. Hầu hết các cảnh trong game đều chèn thêm nhiều hiệu ứng âm thanh nên có phần "xôm tụ" hơn. Chỉ tiếc rằng, khi bạn chuyển về phiên bản cũ thì những hiệu ứng này và tiếng nói cũng im bặt và không gian trở nên hơi trống vắng.

ƯU

- Cực kì vui nhộn
- Câu đố sáng tạo
- Hệ thống chỉ dẫn hữu dụng
- Hình âm tốt
- Cơ chế chuyển đổi giữa 2 phiên bản đặc sắc

KHUYẾT

- Còn một số lỗi gây khó chịu
- Giá trị chơi lại trung bình

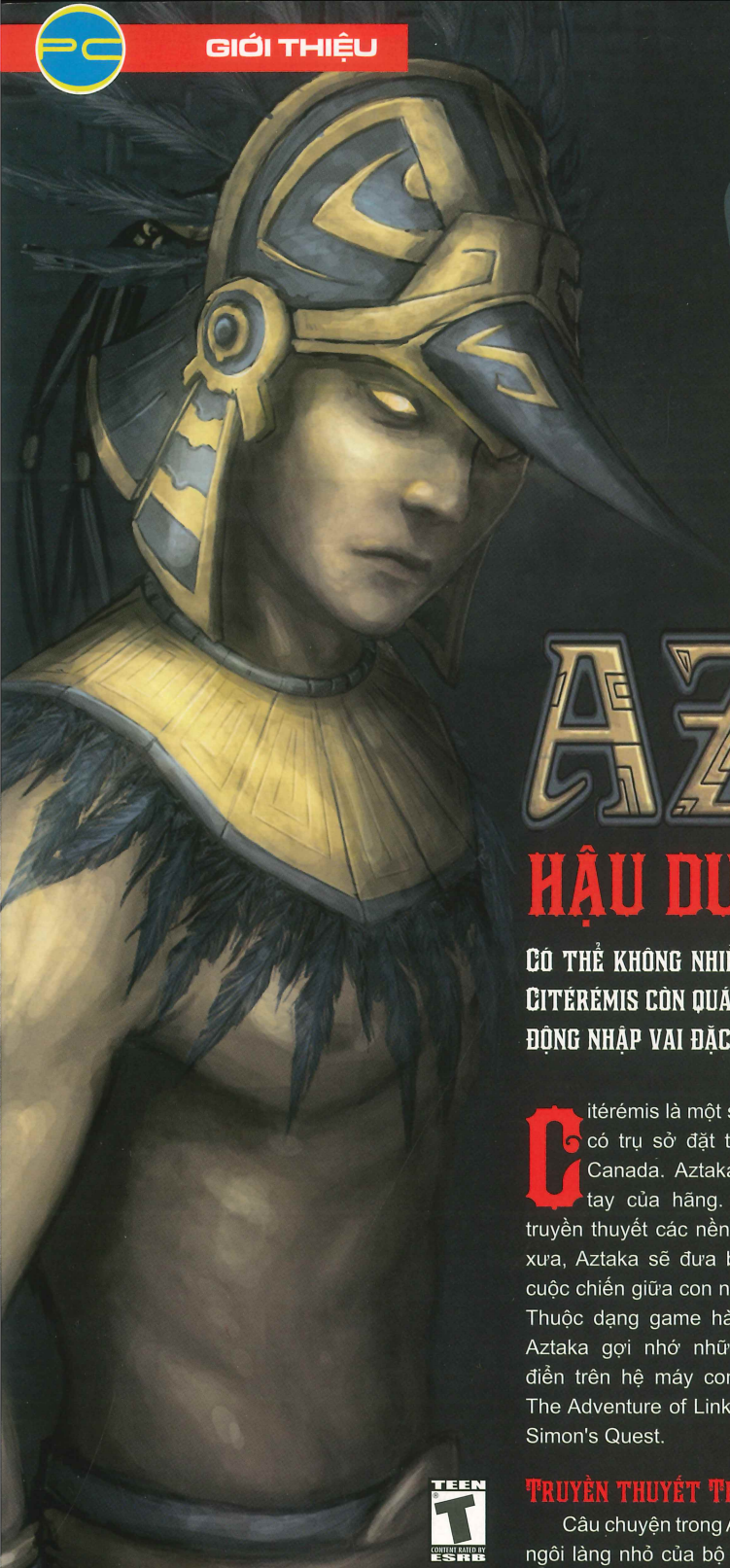
HUYỀN THOẠI TRỞ LẠI

Dù là phiên bản làm lại nhưng SE đã kế thừa được thành công của người đi trước. SE có độ dài khoảng 6-10 tiếng và hoàn toàn không có gì mới để tiếp tục khám phá hay mở khóa một khi bạn đã hoàn thành game. Tuy vẫn còn một số lỗi nhưng SE lại một lần nữa giúp seri Monkey Island khẳng định vị trí là một trong những game phiêu lưu hay nhất mọi thời đại. Còn chờ gì nữa mà không "ra khơi" cùng SE bạn nhỉ?

PHƯỢNG LINH

CÓ THỂ BẠN CHƯA BIẾT?

- Đến nay nếu không tính phiên bản SE thì seri Monkey Island (MI) có tổng cộng 5 tựa game. Hai tựa game đầu tiên là The Secret of Monkey Island (TSMI) và MI 2: LeChuck's Revenge được thực hiện bởi bộ ba nổi tiếng Ron Gilbert, Tim Schafer and Dave Grossman. Vào thời điểm chạy dự án Curse of MI và Escape from MI, Ron Gilbert đã rời LucasArts để thành lập công ty riêng. Seri MI tưởng chừng sẽ bị trì hoãn vô thời hạn nhưng đã nhanh chóng được giao cho một nhóm lập trình viên khác và vẫn xuất hiện trên thị trường đúng hẹn. Tựa game thứ 5 mang tên Tales of MI chính thức được công bố vào ngày 1/6/2009 và phát hành toàn cầu cuối tháng 7/2009.
- Lần đầu tiên trong lịch sử phát triển của MI, Tales of MI được đảm nhận bởi đội ngũ Telltale Games vốn nổi tiếng với những sản phẩm phiêu lưu ấn tượng như seri Sam & Max, Bone hay Strong Bad's. Do đó, người chơi có thể phần nào yên tâm về chất lượng của Tales of MI.
- Tales of MI gồm 5 phần được phát hành hàng tháng. Phần đầu Launch of the Screaming Narwhal đã ra mắt vào 31/7. Bốn phần còn lại dự kiến sẽ phát hành vào cuối tháng 8,9,10 và 11/2009.
- Nhạc nền của seri MI kể cả phiên bản mới nhất Tales of MI đều do nhà soạn nhạc bậc thầy Michael Land đảm nhận.



AZTAKA

HẬU DUỆ THÁI DƯƠNG THẦN

Có thể không nhiều người biết đến sự tồn tại của Aztaka do cái tên Citérémis còn quá mới mẻ trên thị trường. Song đây là một game hành động nhập vai đặc sắc.

Citérémis là một studio game độc lập có trụ sở đặt tại khu Sherbrooke, Canada. Aztaka là tựa game đầu tay của hãng. Lấy cảm hứng từ truyền thuyết các nền văn minh Aztec cổ xưa, Aztaka sẽ đưa bạn trải qua những cuộc chiến giữa con người và thánh thần. Thuộc dạng game hành động nhập vai, Aztaka gợi nhớ những tựa game kinh điển trên hệ máy console như Zelda II: The Adventure of Link hay Castlevania II: Simon's Quest.

Truyền thuyết Thiên Lộ

Câu chuyện trong Aztaka mở ra tại một ngôi làng nhỏ của bộ lạc Aztec ở Mexico vào năm 1328. Bạn sẽ vào vai Huitzilo, một chiến binh trẻ gánh trên vai nhiệm vụ giải thoát bộ tộc của mình khỏi đau khổ và nghèo đói. Dân làng gọi anh là đứa con của định mệnh, Huitzilo với sức mạnh và trí tuệ trời ban được họ mong đợi sẽ tìm ra con đường của Chúa trời (Path of the Gods). Truyền thuyết kể rằng nó dẫn đến cánh cổng mà khi mở ra sẽ cho phép con người sau khi mất đi được siêu thoát lên thiên đường và có kiếp sau tốt đẹp hơn. Để hoàn thành sứ mệnh này, Huitzilo phải tìm được bảy Phonograms – những di tích cổ đóng vai trò là chìa khóa để tiến tới Thiên Lộ. May thay Huitzilo không hề lẻ loi trong chuyến đi đầy chông gai trắc trở này. Sát cánh cùng anh luôn có Ayohpa, cô gái trẻ bị phù phép phải sống dưới hình hài của chú chim ruồi. Tuy phải chịu lời nguyền cay độc nhưng Ayohpa sở hữu một kiến thức uyên thâm về phép thuật cổ và chính những phép thuật này đã nhiều lần cứu Huitzilo thoát khỏi nanh vuốt tử thần.

Lối chơi ấn tượng và chặt chẽ

Cấu trúc màn chơi của Aztaka dựng theo dạng cuộn 2D từ trái sang phải hoặc ngược lại. Tất cả những gì bạn phải làm là di chuyển, tấn công quái thú bằng vũ khí hay bùa chú và nhảy qua các chướng ngại vật để đến đích. Tuy nhiên, Aztaka có nhiều đặc tính mới lạ so với những tựa game cùng thể loại khác. Mỗi quái thú mà Huitzilo chạm trán đều mang trong mình một nguồn năng lượng sống (energy) và chúng được Huitzilo hấp thụ khi quái thú bị hạ gục. Năng lượng dưới dạng nguồn sáng này có nhiều công dụng và quan hệ mật thiết với vạn vật trên đường đi. Chẳng hạn ánh sáng màu xanh lá (Vital energy)

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

AZTAKA	
PHÁT HÀNH	Citérémis
PHÁT TRIỂN	Citérémis
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
HỆ MÁY	PC
ESRB	Teen
NGÀY PHÁT HÀNH	7/6/2009
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2.0Ghz, RAM 1GB, VGA 256MB (hỗ trợ Shader Pixel 2.0), HDD 2.5 GB, OS XP/Vista, 1 DVD

có thể làm cho các nhánh cây vươn dài ra tạo thành "nấc thang" để Huitzilo vượt qua vực thẳm sâu hút hoặc những bãi đá than nóng bỏng. Nhưng nếu bạn sử dụng Vital energy trực tiếp lên người Huitzilo, nó sẽ hồi phục một phần sinh lực cho anh. Trường hợp bạn tung nó lên thân thể đối phương hoặc nhân vật đã tử trận, Vital sẽ giúp họ hồi sinh. Sau khi hoàn thành màn chơi đầu, bạn sẽ được trang bị một túi đựng nhỏ cho phép lưu giữ các loại energy để dùng dần sau này. Đây thực sự là vật bất ly thân vì các câu đố trong game đòi hỏi người chơi sử dụng khôn ngoan một lượng energy nhất định. Vài câu đố cá biệt đòi hỏi nguồn năng lượng rất lạ, chỉ có thể tìm thấy được ở các loại quái thú trong những màn chơi sau nên bạn sẽ phải đi lại nhiều lần giữa các khu vực.

Một cơ chế khác cũng khá thú vị là việc thi triển những chiêu thức phép thuật của Ayohpa. Để thực hiện, bạn phải click chuột vào biểu tượng phép trên thanh công cụ, sau đó click lên đối phương mà bạn muốn tấn công. Khi mục tiêu đã được xác định, màn hình sẽ hiện lên dãy biểu tượng khác được sắp xếp theo một trật tự ngẫu nhiên. Hoàn thành dãy biểu tượng này đúng thứ tự, Ayohpa sẽ tiến hành hóa phép rất đẹp mắt. Chỉ cần hụt một biểu tượng duy nhất thì bạn phải làm lại mọi thứ từ đầu. Nhìn đơn giản nhưng thực hiện không suôn sẻ chút nào dù chúng xuất hiện kèm hiệu ứng làm chậm thời gian. Việc thiếu các phím tắt tương ứng với biểu tượng gây nhiều trở ngại cho người chơi, nhất là trong những tình huống bạn vừa phải dồn mắt về phía chúng để không click nhầm vừa phải né đòn tấn công dồn dập từ đối phương. Khắc phục vấn đề này, nhà phát triển cho phép bạn "ép" điểm kĩ năng (skill points) vào đặc tính Heaven Focus của Huitzilo. Nó sẽ đơn giản hóa các biểu tượng, gia tăng tỉ lệ khóa nên khi bạn rê chuột lại gần, con trỏ sẽ tự động chuyển đến biểu tượng gần nhất và giúp việc "chưởng" phép dễ dàng hơn.

Cả hai nhân vật Huitzilo và Ayohpa đều được thiết kế rất tỉ mỉ với hệ thống đặc tính và kĩ năng phong phú. Khi một quái thú bị hạ gục, Huitzilo và Ayohpa đều nhận được lượng điểm kinh nghiệm phục vụ cho việc lên cấp. Cứ mỗi cấp bạn sẽ có thêm một điểm kĩ năng và một điểm đặc tính, dùng ngay hoặc để dành cho lần nâng cấp sau là tùy ở bạn. Nhưng hãy chú ý ảnh hưởng mà chúng mang lại đối với nhân vật như ATK tăng sát thương vật lý, DEX cải thiện tốc độ đánh và tính chính xác khi ra đòn, INT nâng cao sức mạnh phép thuật. Chỉ một điểm ít ỏi nhưng hiệu năng sẽ hoàn toàn khác nên bạn cần cẩn thận trước khi click chuột. Tương tự như các game nhập vai, nhân vật được tùy nghi xây dựng theo các phong cách khác nhau: thiên về tấn công, phòng thủ hoặc pháp thuật giúp cho lối chơi của Aztaka phần nào đa dạng hơn. Kĩ năng và đặc tính còn tăng giảm tùy theo vũ khí hay nữ trang mà bạn chọn. Những vật dụng này đôi khi có thể kiếm được trên xác quái thú nhưng thường là loại cấp thấp, hàng "khủng" tất nhiên sẽ giành làm phần thưởng khi bạn giải được những câu đố mà game đưa ra hoặc nằm sâu trong những khu vực ẩn. Chu du qua các ngôi làng, bạn cũng sẽ gặp một số thương nhân cung cấp vài mặt hàng ngẫu nhiên nhưng xin nói trước rằng chúng khá đắt.

Nhìn tổng thể, lối chơi của Aztaka có độ chi tiết thấp hơn những game nhập vai đồ sộ khác rất nhiều, song chính sự đơn giản đó lại tạo nên phong cách không thể trộn lẫn cho Aztaka. Hãy chịu khó bỏ thời gian lùng sục mọi ngóc ngách, khám phá những đặc tính khác của trò chơi và giải đáp toàn bộ các câu đố trong game, bạn sẽ được tặng nhiều phần thưởng giá trị cùng một cảm khác khoan khoái khó tả.

HÌNH ẢM ĐỘT PHÁ

Thiết kế của 21 màn chơi khá ấn tượng, hậu cảnh hoàn toàn được vẽ bằng tay rất đẹp. Hẳn đội ngũ thiết kế của Citérémis đã phải dày công nghiên cứu văn hóa Aztec mới có thể tái hiện những khung hình sinh động như vậy. Vẻ đẹp của từng ngôi đền, tượng điêu khắc đều toát lên vẻ cổ kính và bí ẩn. Các chi tiết nhỏ nhặt như gốc cây, hòn đá, ngọn cỏ, muông thú được chăm chút cực kì tỉ mỉ khiến người chơi luôn dõi theo bước chân của Huitzilo để chiêm ngưỡng thiên nhiên diệu kì trong Aztaka. Vật dụng và trang sức của nhân vật cũng sắc sảo không kém, đặc biệt những món đồ "độc" sẽ toát ra ánh sáng huyền ảo trông rất thích mắt. Sự pha trộn giữa màu nước và công nghệ xử lý Shader Pixel đã đem đến cho người chơi một bức tranh có độ chân thực cao.

Đồng hành cùng đồ họa là âm thanh cũng chất lượng không kém. Ứng với mỗi màn chơi là một bản nhạc nền khác nhau, rất phù hợp với môi trường game. Từ tiếng trống dồn dập khi Huitzilo chính chiến với kẻ địch cho đến tiếng chim hót trong vắt trên cành khi bình minh đáp xuống ngôi làng Aztec. Tất cả đều rất "đẹp" và khéo léo ve vuốt đôi tai của người chơi. Đáng tiếc rằng những hiệu ứng âm thanh còn lại chưa thật hoàn thiện. Ngoài ra Aztaka hoàn toàn không có tùy chọn nào để tinh chỉnh hình âm nhưng vẫn không ảnh hưởng nhiều đến lối chơi của game.

Đơn giản, đẹp mắt và có lối chơi thân thiện, Aztaka tuy ra mắt game giới không rầm rộ nhưng vẫn đạt được nhiều thành công nhất định, đánh dấu lần ra quân đầu tiên thắng lợi và đầy tiềm năng phát triển cho Citérémis.

KÌ ANH

ƯU

- Hình ảm chất lượng.
- Lối chơi đơn giản nhưng đầy cuốn hút.
- Vật dụng đa dạng, xây dựng nhân vật chi tiết.

KHUYẾT

- Hiệu ứng âm còn sơ sài
- Một số đặc tính trong lối chơi cần cải thiện.

BẮT ĐẦU CUỘC VUI

ƯU
- Cốt truyện hay.
- Cách chơi thử thách.

KHUYẾT
- Cách điều khiển hơi khó chịu.

TALES OF MONKEY ISLAND CHAPTER 1: THE LAUNCH OF THE SCREAMING NARWHAL

PHÁT HÀNH	Telltale Games
PHÁT TRIỂN	Telltale Games
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	07/07/2009
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH	Pentium 2,5GHz / AthlonXP 2400, RAM 1GB, VGA 128MB, HDD 6GB, Windows XP/Vista

Dòng game Monkey Island (khởi đầu năm 1990) được xem là dòng game kinh điển trong thể loại phiêu lưu vì có sự kết hợp giữa đồ họa sinh động, những đoạn đối thoại hấp dẫn cùng những câu đố đòi hỏi phải vận dụng trí óc cao. Tales of Monkey Island Chapter 1: The Launch of the Screaming Narwhal, phiên bản mới nhất của dòng game trên, sẽ mang người chơi về cội nguồn của cuộc phiêu lưu và giữ bạn chơi đến phút cuối.

Tales of Monkey Island không nối tiếp Escape from Monkey Island. Lúc này, Guybrush phải tranh thủ thời gian cứu người yêu Elaine từ kẻ thù không đội trời chung LeChuck. Cách chơi của game tương tự như các tựa game phiêu lưu trước kia của LucasArts như: The Secret of Monkey Island hay dòng Sam & Max hiện nay của Telltale Games. Ban đầu phần điều khiển có vẻ khó chịu. Phần hướng dẫn chỉ cho bạn biết cách sử dụng chuột để di chuyển và thực hiện các động tác. Nếu cảm thấy không phù hợp, bạn có thể di chuyển bằng các phím mũi tên trên bàn phím và dùng chuột để nhặt các vật phẩm. Sự kết hợp này có thể sẽ giúp bạn cảm thấy dễ chịu hơn và tiếp cận game nhanh hơn.

Sự cải tiến về đồ họa là phần cải tiến dễ thấy nhất. Không như các phiên bản Monkey Island cũ sử dụng đồ họa 2D truyền thống, phiên bản mới áp dụng đồ họa 3D. Nhìn tổng thể Tales of Monkey Island giống như một bộ phim hoạt hình. Game có nhiều chi tiết nhỏ và đầy màu sắc – những yếu tố quan trọng dùng để giải quyết những câu đố khó. Các đoạn đối thoại cùng giọng lồng tiếng sẽ đưa người chơi đến với những phần chơi thú vị. Game đầy những câu truyện cười, các trò chơi chữ xảo quyệt khiến người chơi cười không ngớt khi tham gia. Các đoạn kịch bản được viết rất tốt giúp người chơi không cảm thấy nhàm chán dù chơi trong thời gian dài. Giọng lồng tiếng vui nhộn nhanh chóng kéo bạn trở lại cuộc chơi.

Phần câu đố không dễ chịu. Tương tự các phiên bản trước, bạn sẽ phải xới tung từng vị trí trong game để tìm những vật phẩm mà bạn có thể thu nhặt được. Tuy nhiên, thường thì hệ thống gợi ý của game chỉ nhắc bạn câu đố nào cần giải quyết trước chứ không gợi mở cách giải câu đố. Dù vậy, nếu là fan của thể loại giải đố, đặc biệt là phong cách cổ điển của Monkey Island, bạn sẽ không phải thất vọng. Còn nếu là lính mới, có thể bạn sẽ cảm thấy thú vị với những điều mà game mang lại. Tales of Monkey Island cũng cần có sự giúp sức của cả gia đình để gợi mở nên những bí ẩn trong game.

BÁCH HOA

Thủ tục mua trả góp đơn giản

Kết nối Mega VNN ưu đãi

Phiếu tặng sách giáo khoa

Máy Tính Học Đường

Hàng ngàn quà tặng may mắn

Look for Intel Inside®

Máy tính học đường nâng bước tương lai

CẤU HÌNH KIM CƯƠNG

CPU: Intel® Core™ 2 Quad Processor Q8400
MB: Intel G41 chipset **Memory:** DDR2-800 2GB
HDD: SATA II 250GB **ODD:** SATA DVD-RW **Monitor:** 17" LCD Wide
Giá: 9,990,000 VNĐ (đã bao gồm VAT)

CẤU HÌNH ĐỒNG

CPU: Intel® Atom™ Processor 330 **MB:** BLKD945GCLF
Memory: DDR2-800 1GB
HDD: SATA II 80GB **Monitor:** 15" LCD
Giá: 4,790,000 VNĐ (đã bao gồm VAT)

CẤU HÌNH BẠC

CPU: Intel® Pentium® Processor E5300 **MB:** Intel G31 chipset
Memory: DDR2-800 2GB
HDD: SATA II 160GB **ODD:** SATA DVD 16X **Monitor:** 17" LCD
Giá: 6,990,000 VNĐ (đã bao gồm VAT)

CẤU HÌNH VÀNG

CPU: Intel® Core™ 2 Duo Processor E7500 **MB:** Intel G41 chipset
Memory: DDR2-800 2GB
HDD: SATA II 250GB **ODD:** SATA DVD 16X **Monitor:** 17" LCD
Giá: 8,890,000 VNĐ (đã bao gồm VAT)

- **QUÀ TẶNG KÈM THEO MỖI MÁY TÍNH:** Phiếu mua sách giáo khoa, đồ dùng học tập trị giá 60,000 đồng tại hệ thống nhà sách. Bộ phần mềm VietSoftware Asianux Desktop 3.5. Ngoài ra khách hàng mua máy tính có cấu hình Intel® Core™ 2 Duo và Core™ 2 Quad sẽ nhận được phiếu rút thăm may mắn với hàng ngàn giải thưởng có giá trị và bộ phần mềm phòng chống virus Kaspersky bản quyền sử dụng 6 tháng. Chương trình bắt đầu từ **06/08/2009** đến **30/09/2009**. Xem chi tiết trên **www.maytinhhocduong.com**

ĐỐI TÁC CUNG CẤP MÁY TÍNH:

- **Khai Trí** 217Bis Nguyễn Thị Minh Khai, Q.1, HCM | 08 39256169
- **Robo** 25 Phạm Viết Chánh, Q.1, HCM | 08 39252797
- **Nguyễn Hoàng** 240 Võ Văn Tần, Q.3, HCM | 08 62901177
- **Hoàn Long** 244 Cống Quỳnh, Q.1, HCM | 08 39259999
- **Huetronics** 5-7 Hoàng Hoa Thám, Huế | 054 3846146
- **Phi Long** 152 Hàm Nghi, Q. Thanh Khê, Đà Nẵng | 0511 3816000
- **Phúc Anh** 83 Phạm Ngọc Thạch, Hà Nội | 04 35737383

©2009 Intel Corporation. All rights reserved. Intel, the Intel logo, Core i7, Core i7 Inside, Centrino 2, Centrino 2 Inside, Atom and Atom Inside are trademarks of the Intel Corporation in the United States and other countries.

KẺ TRỪNG PHẠT: KHÔNG KHOAN NHƯỢNG

Ưu:
- Nhiều phụ lục hấp dẫn.

Khuyết:
- Cách điều khiển khó chịu.
- Màn chơi thiết kế nghèo nàn.
- Mô hình nhân vật thô, gượng gạo.
- Nhạc nền và âm thanh mô phỏng thiếu sự đầu tư.

Tuy không nổi tiếng bằng các siêu anh hùng xuất thân thân từ "lò" truyện tranh Marvel Comics như gã khổng lồ xanh The Hulk, người nhện Spider Man hay người sói Wolverine nhưng nhân vật "kẻ trừng phạt" Frank Castle của loạt truyện The Punisher cũng "lận lưng" được 3 bộ phim và trò chơi xoay quanh cuộc đời mình. Năm nay lại là một kỷ niệm đáng nhớ khác của Frank khi Zen Studios quyết định phát hành trò chơi mới nhất về người hùng này mang tên "The Punisher: No Mercy" (TPNM) thông qua dịch vụ Xbox Live và PlayStation Network.

Là sản phẩm giá rẻ tập trung chính vào phần chơi mạng nên phần chơi đơn của TPNM được diễn giải khá đơn điệu và chủ yếu đưa người chơi và những trận đấu theo kiểu "deathmatch" với các đối thủ máy. Để các trận đấu này thêm phần sinh động, nhà sản xuất cũng thêm vào những mục tiêu để người chơi có thể cố gắng vượt qua như quét sạch hết số lượng đối phương cũng như trùm trước thời gian quy định với số lần hồi sinh (respawn) hạn chế. Tuy nhiên, với thời lượng chỉ vẻn vẹn vài màn chơi nên các game thủ có thể hoàn tất sớm mục chơi này trong khoảng ba mươi phút ngắn ngủi.

Tạm bỏ qua phần chơi đơn còn khá nhiều thiếu sót, điểm thất vọng nhất mà nhiều game thủ tiếp xúc TPNM nhận thấy chính là cách điều khiển, xoay trở nhân vật khá chậm chạp, lề mề. Đây vốn là điều tối kỵ đối với một game hành động bắn súng lấy tiết tấu nhanh, gọn làm chủ đạo như TPNM. Đó là chưa kể đến các màn chơi trong game được thiết kế nghèo nàn, nhiều điểm bất cập. Các nhân vật lại được dựng thô kệch, cẩu thả dù sử dụng một trong những engine thương mại nổi tiếng nhất hiện nay là Unreal 3. Chung số phận với đồ họa, chất lượng âm thanh lồng tiếng và nhạc nền của game cũng được thực hiện theo kiểu "cưỡi ngựa xem hoa" nên không đọng lại được ấn tượng rõ nét nào cho người chơi. Có lẽ vì những lý do này mà phần chơi mạng của game không được nhiều game thủ mặn mà.

Điểm sáng duy nhất của TPNM là tính năng cho phép mở khoá các vũ khí, kỹ năng mới cho nhân vật mình điều khiển thông qua việc sử dụng các nhân vật mà bạn đã mở khoá được ở phần chơi đơn để tham gia vào chiến trường trên mạng. Ngặt nỗi, với số lượng game thủ tham gia quá ít như đã nêu trên, bạn sẽ khó lòng thực hiện được công việc này. Có thể nói, TPNM sẽ là một kỷ niệm buồn không chỉ với nhà phát triển Zen Studios mà còn ảnh hưởng không nhỏ đến uy tín của người hùng Frank Castle. 7

QUỲNH NHI

THE PUNISHER: NO MERCY	
PHÁT HÀNH	Zen Studios
PHÁT TRIỂN	Zen Studios
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	07/07/2009
ESRB	Mature
HỆ MÁY	PS3 - Xbox 360

NOBY NOBY BOY

Anh Chàng Co Giãn

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

PHÁT HÀNH	Namco Bandai
PHÁT TRIỂN	Namco Bandai
THỂ LOẠI	Hành động
ESRB	Everyone
NGÀY PHÁT HÀNH	19/2/2009
HỆ MÁY	PS3

Tại hội chợ game Playstation Premiere 2007 tại Nhật, nhà thiết kế Keita Takahashi bước ra giữa sân khấu trong tay là một vật thể kỳ lạ hình ống màu bạc với 2 quả cầu màu hồng ở 2 đầu. Tiết lộ với mọi người rằng đây không phải là một thiết bị điều khiển kiểu mới mà là manh mối giúp làm sáng tỏ cho tựa game tiếp theo của mình, ông đã giúp cho Noby Noby Boy có được màn chào sân độc đáo và lôi kéo được sự chú ý cho đến tận ngày game ra mắt.

Một thế giới khác thường

Tương tự như loạt game Katamari, Noby Noby Boy (NNB) đưa người chơi đến với một thế giới với những sinh vật khác thường với thân hình có thể co giãn được. Bạn sẽ được làm quen với cô nàng GIRL dễ thương luôn mang hoài bão trở thành cầu nối giữa các hành tinh với nhau để xây dựng một thế giới hòa hợp. Bên cạnh đó còn có anh chàng BOY tinh nghịch là nhân vật chính trong game đồng thời là trợ thủ đắc lực cho GIRL. Cuộc phiêu lưu với những sinh vật vui nhộn trong NNB bắt đầu như thế.

Đơn giản, hài hước và kỳ lạ

Hệ thống điều khiển trong NNB khá đơn giản và không khó để người chơi có thể nắm bắt. Như đã nói ở trên, nhân vật BOY có thân mình hình trụ với 2 bộ phận đầu và đuôi có thể điều khiển độc lập bằng 2 núm analog trái và phải của tay cầm PS3. Chỉ cần di chuyển 2 núm này theo chiều ngược nhau là bạn đã có thể thoải mái kéo giãn anh chàng này. Người chơi còn có thể lợi dụng các vật thể có trong bản đồ làm điểm mốc để kéo dài hơn. Mục tiêu của game chỉ gói gọn trong việc thử thách giới hạn cao nhất mà người chơi có thể đạt được khi kéo giãn nhân vật của mình ra mà thôi. Quá đơn giản nhưng không dễ thực hiện. Cách thức để làm được điều đó tùy thuộc nhiều vào khả năng kết hợp các yếu tố mà game cung cấp cho bạn hiệu quả như thế nào. Yếu tố hài hước thường xuyên xuất hiện trong game qua các cử chỉ ngô nghê của các nhân vật.

Khá kỳ lạ là NNB không hề đưa ra mục tiêu hoàn thành cho mỗi màn chơi của mình. Không hề có khái niệm thắng thua trong game mà người chơi cứ việc thoải mái nghịch ngợm trong các màn chơi đến chừng nào chán thì thôi. Thậm chí nếu chẳng may rơi ra ngoài bản đồ thì bạn cũng sẽ chẳng gặp phải màn hình gameover mà game sẽ tự động đưa bạn quay trở lại như chưa hề có chuyện gì xảy ra. Đây là một điểm gây nhiều tranh cãi bởi có nhiều luồng ý kiến thích và không thích trái ngược nhau xoay quanh nó.

Khái niệm "chơi hợp tác tổng lực"

Với 1 game không đặt nặng vấn đề thắng thua như NNB thì người chơi đạt được gì khi cứ phải nỗ lực kéo giãn anh chàng BOY trong game? Thật ra thì mọi công sức bạn bỏ ra không hề uổng phí vì NNB đưa ra một khái niệm khá lạ là lối chơi chơi hợp tác (co-op tổng lực, hướng tất cả mọi người chơi đến một mục tiêu chung. Nói rõ hơn là thành tích kéo giãn của tất cả mọi người chơi đều được tổng hợp lại và cộng vào chiều dài của cô nàng GIRL. Được Namco Bandai gán cho nhiệm vụ du hành từ Trái Đất tới các hành tinh khác nhau trong Thái Dương Hệ, cô nàng GIRL quả thật phải gánh một trọng trách không nhẹ nhàng chút nào. Tốc độ tăng trưởng của GIRL càng lớn đồng nghĩa với sức cuốn hút người chơi của game càng cao, và ở mặt này thì NNB đã khá thành công. Nhóm phát triển đã kỳ vọng sau khi game phát hành 2 tuần thì GIRL có thể san bằng khoảng cách từ Trái Đất đến Mặt Trăng, nhưng trong thực tế thì chỉ cần 4 ngày các game thủ đã giúp game hoàn thành mục tiêu này. Sau 3 tháng, nhân vật GIRL đã chạm được tới Hỏa Tinh và hiện nay đang trên hành trình tiến tới Mộc Tinh. Tổng chiều dài của GIRL cho đến giữa tháng 8 đã là hơn 330 triệu km!

Với công sức giúp nhân vật GIRL lần lượt đặt chân đến các hành tinh mới, toàn thể người chơi trên thế giới được game tưởng thưởng bằng cách mở ra các màn chơi ở hành tinh Mặt Trăng và Hỏa Tinh bên cạnh hành tinh duy nhất xuất hiện ban đầu là Trái Đất. .

Bản sắc riêng

Đơn giản, hài hước và kỳ lạ: Đó là yếu tố chính để NNB trở thành một game có chỗ đứng riêng không hòa lẫn với các game khác, cho dù mức độ cảm nhận và yêu thích với mỗi người chơi có thể khác nhau.

Nguyên Quân

Ưu:
- Cách chơi nhẹ nhàng, mang tính giải trí cao.
- Đồ họa tươi tắn và vui nhộn.

Khuyết:
- Thiếu yếu tố thắng thua trong game.

BẮN GẠCH BẬT TƯỜNG

Ra đời cách đây hơn 30 năm, phong cách phá gạch "bật tường" kinh điển trong game Break Out của hãng Atari đã trở thành nguồn cảm hứng không nhỏ cho nhiều sản phẩm của nhà phát triển khác như loạt game Arkanoid của Taito, hay series Ricochet của Reflexive Entertainment .

Gần đây nhất, hãng game đến từ New Zealand – Sidhe Interactive (từng được biết đến với các trò chơi như GripShift, Speed Racer) cũng áp dụng phong cách truyền thống này với sản phẩm mới mang tên Shatter vừa ra mắt trên dịch vụ PlayStation Network (PSN) vào cuối tháng 7 vừa qua.

Nhiệm vụ đặt ra cho các game thủ trong trò chơi này là sử dụng một cỗ máy đón đỡ các quả cầu mà khi chúng bật lại có thể phá huỷ được tất cả các viên gạch xuất hiện trên màn hình chơi. Độ phức tạp của trò chơi được thể hiện ở chỗ các quả cầu (càng nhiều cầu càng dễ bị game over) khi tiếp xúc với các viên gạch với cấu tạo khác nhau sẽ phản ứng theo các quy tắc vật lý khác nhau. Chúng sẽ có chuyển động có quỹ đạo khác lạ nên đòi hỏi người chơi phải quan sát và phản ứng nhanh nhạy. Khi đụng độ với các con trùm ở cuối mỗi màn chơi, độ kịch tính của game sẽ tăng lên rất nhiều bởi lúc này chúng sẽ chủ động gây khó dễ với người chơi chứ không bất động một chỗ như các viên gạch. Song song đó, người chơi còn phải nắm rõ từng điểm yếu của những con trùm cũng như biết điều khiển hướng đi của các quả cầu thật nhuần nhuyễn mới có thể vượt qua màn chơi suôn sẻ.

Bên cạnh khả năng hứng đỡ các quả cầu, cỗ máy mà người chơi sử dụng còn được bổ sung thêm chức năng hút và đẩy chúng qua việc thao tác các phím L và R. Các chức năng này cũng là con dao hai lưỡi và người chơi phải khéo léo căn thời điểm hợp lý mới có thể phát huy tối đa tác dụng của chúng. Việc điều khiển các quả cầu tác động vào các viên gạch, trùm đủ lâu sẽ giúp cỗ máy tích luỹ được thanh năng lượng đặt ở góc trái màn hình. Khi thanh này đầy bạn có thể kích hoạt để giúp cỗ máy thực hiện thao tác khai hoả các loạt đạn để phá hủy các viên gạch, hoặc đối phó với trùm dễ dàng hơn. Nếu khéo léo và tự tin vào khả năng quan sát của mình bạn có thể chủ động thả một lúc nhiều quả cầu trong cùng một màn chơi hoặc biến các quả cầu thành những dạng vật chất khác có tốc độ, sức công phá cao hơn thông qua việc thu thập các món đồ rơi ra từ các viên gạch bị phá hủy hay các con trùm. Để tăng thêm giá trị chơi lại, Shatter còn cho phép bạn so sánh thành tích của mình với các tay chơi khác trên dịch vụ PSN thông qua chức năng Leaderboards.

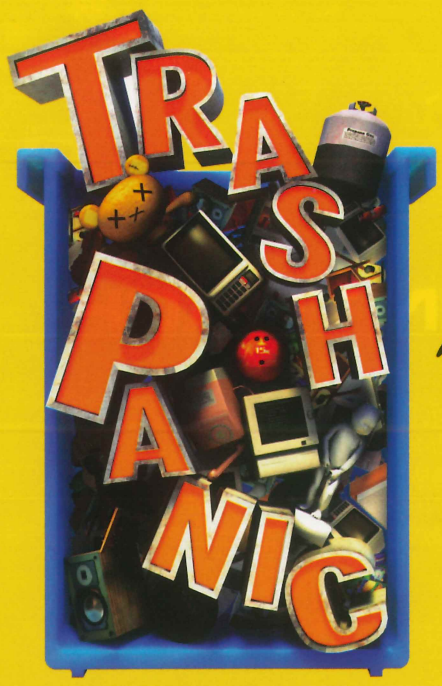
Tuy chưa thể sánh ngang với các game được phân phối trên PSN khác về khoản nhìn song các hiệu ứng cháy nổ trong Shatter được thể hiện rất bắt mắt và sinh động. Gắn kết khá nhịp nhàng là hiệu ứng nhạc nền được biên soạn khá "chuẩn" theo rất sát diễn biến game. Với giá bán phải chăng (7,99USD hay khoảng 160.000đồng) và cách chơi có chiều sâu, Shatter xứng đáng để bạn "tậu" về và giải khuây trong thời gian rảnh.

MINH HẰNG

SHATTER	
PHÁT HÀNH	Sidhe Interactive
PHÁT TRIỂN	Sidhe Interactive
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	PS3
NGÀY PHÁT HÀNH	23/07/2009
ESRB	Everyone

Ưu
- Cách chơi nhiều cải tiến.
- Giá trị chơi lại cao.
- Nhạc nền đầu tư có chiều sâu.
- Hiệu ứng đồ hoạ bắt mắt.

Khuyết
- Lượng màn chơi còn ít.



XẾP RÁC

Bạn đang tìm kiếm một trò chơi có phong cách tương tự game xếp gạch Tetris, xếp thuốc Doctor Mario nhưng ý tưởng phải nổi bật và không đụng hàng? Trò chơi Trash Panic (TP) mới vừa ra mắt trên dịch vụ PlayStation Network (PSN) chắc chắn sẽ giúp bạn thoả mãn được điều đó.

Mục tiêu đặt ra cho người chơi khi thực hiện trò chơi này là sắp xếp các đồ phế thải được di chuyển từ một băng chuyền sao cho chúng vừa vặn với một chiếc thùng rác khổng lồ mà người chơi được phân quyền quản lý. Tất nhiên, do là đồ phế thải nên hình dạng, kích thước của chúng sẽ không ngay ngắn vuông vức thành các khối như trong game xếp gạch mà đủ các hình dạng, kích cỡ khác nhau. Từ nhỏ nhắn xinh xinh như cục gôm, banh cao su, bút viết đến to lớn như bồn cầu, bàn ghế, kệ gỗ, tủ sắt...

Do kích thước đủ loại mà thể tích của thùng chứa lại chỉ có hạn nên bạn phải khéo léo dùng lực để tương tác những món đồ này với nhau để cho chúng không bị rơi ra khỏi thùng (bạn chỉ được phép rơi tối đa ba món đồ ra khỏi thùng chứa). Chẳng hạn, để dập nát một kệ gỗ cồng kềnh bạn có thể thả màn hình vi tính ngay trúng trọng tâm của nó. Ngoài ra, bạn có thể vận dụng các tính chất vật lý cũng như hoá học để việc xử lý các món đồ phế thải này diễn ra nhanh hơn. Điển hình như khi dùng lửa đốt, bạn nên ưu tiên các vật dụng dễ cháy như giấy, gỗ...đồng thời nhớ đậy nắp thùng để lửa bén nhanh và bùng nhanh hơn. Với những món đồ to, kết cấu phức tạp bạn có thể treo tạm chúng qua một băng chuyền khác để chờ xử lý sau. Cần lưu ý là băng chuyền chờ xử lý sau này chỉ có thể chứa tối đa một món đồ, khi bạn treo tạm một món đồ khác ở đây, món đồ cũ (đã được treo trước đây) sẽ được tự động chuyển vào thùng rác.

Bên cạnh những món đồ bình thường, game còn thử thách người chơi thêm những món đồ đặc biệt như Mottainai (theo tiếng Nhật Mottainai là những món đồ còn xài được mà bị bỏ phí) hoặc trùm (Boss). Đối với những món đồ Mottainai bạn phải khéo léo đặt chúng ở những vị trí vừa với chiều cao của các nhân viên vệ sinh khác để họ có thể thu lượm và cất giữ. Trong khi với những con trùm (thường kích thước rất to như heo đất khổng lồ, xe tải nhỏ) bạn phải hoàn thành nhiệm vụ là phá hủy được chúng trước khi thời gian đếm ngược quay về mức zero. Nếu chẳng may làm vỡ mất món đồ Mottainai hoặc để trùm "thoát nạn", thùng chứa rác của bạn sẽ ngập các vật dụng khổng lồ hoặc khó xử lý như vàng khối, bóng bowling. Lúc này, công việc của bạn sẽ khó khăn hơn rất nhiều.

Chỉ vẻn vẹn sáu màn chơi, nhưng do đòi hỏi cách giải quyết nhanh nhạy và khoa học nên để hoàn thành trò chơi trong một sớm một chiều là chuyện khá khó khăn ngay cả ở cấp độ dễ nhất. Tuy nhiên, nếu xuất sắc vượt qua bạn vẫn có thể dợt lại game ở độ khó cao hơn hoặc rủ thêm bạn chơi khác tranh tài ở VS Mode.

Hình ảnh của TP chỉ ở mức tạm chấp nhận, các mô hình nhìn xa khá ổn nhưng khi quan sát gần lại lộ nhiều điểm thô kệch và khá nhiều góc cạnh. Nhưng hiệu ứng nhạc nền lại được chọn lọc khá tốt với nhiều sắc thái khác nhau. TP thực sự là tựa game khá đặc biệt và rất phù hợp cho các game thủ yêu sự sáng tạo, độc đáo.

THIÊN KIM

TRASH PANIC	
PHÁT HÀNH	Sony Online Entertainment
PHÁT TRIỂN	SCEJ
THỂ LOẠI	Giải đố
HỆ MÁY	PS3
NGÀY PHÁT HÀNH	04/07/2009
ESRB	Everyone

Ưu

- Cách chơi sáng tạo, nhiều thử thách.
- Nhạc nền có chọn lọc và đầu tư tốt.

Khuyết

- Lượng màn chơi còn quá ít.
- Hình ảnh còn nhiều góc cạnh.

COMET CRASH

CHIẾN TRANH THIÊN THẠCH

Các game thủ thành (tower defense) hiện đang tràn ngập dịch vụ phân phối game PlayStation Network với mức giá tương đối mềm. Áp lực cạnh tranh gay gắt khiến các hãng phát triển phải luôn cải tiến để đưa những yếu tố mới vào game của mình nhằm tạo nét riêng. Trong số đó, game Comet Crash (CC) đã áp dụng ý tưởng khá lạ là thêm vào yếu tố tấn công bên cạnh yếu tố phòng thủ quen thuộc.

CC khởi đầu như một game thủ thành truyền thống khi người chơi điều khiển một phi thuyền mẹ di chuyển khắp nơi trên bản đồ, xây dựng các ụ súng (turret, laser, bomber và pulsar) dọc đường hành quân của địch để tiêu diệt trước khi chúng có thể tiếp cận căn cứ của bạn. Địch có khả năng tìm được đường đi ngắn nhất và bạn phải xây dựng các công trình của mình để ngăn cản, buộc chúng đi theo lộ trình dài hơn. Việc xây dựng các mê cung sao cho đường đi của quân địch trở thành dài nhất là yếu tố quyết định thành bại của các trận chiến trong CC. Tài nguyên để xây dựng các công trình chủ yếu thu thập được khi phá hủy các mảnh thiên thạch xuất hiện trong khắp vòng chơi, và để nhanh chóng thu được lượng lớn tài nguyên bạn phải điều khiển phi thuyền mẹ bắt lấy các tảng thiên thạch và kéo chúng về tầm bắn của các ụ súng của mình.

Sau khi đã nắm vững cách thu thập tài nguyên và xây dựng hệ thống phòng thủ, game hướng người chơi đến việc xây dựng lực lượng để tấn công tiêu diệt căn cứ đối phương, một yếu tố tương đối lạ với một game thủ thành. Các công trình cơ bản sẽ cho phép người chơi tạo ra các đơn vị quân thông dụng như scout, tank, drone và torpedo trong khi đó các công trình nâng cao sẽ sinh ra các đơn vị đặc biệt hammer, switch, thief và carrier với các kỹ năng khác nhau. Các cổng dịch chuyển (gateway) có tính năng ngăn cản quân địch, chỉ cho phép quân bạn đi qua tạo nên những lối đi tắt để bạn có thể bất ngờ tập kích căn cứ của chúng. Với số đơn vị quân tối đa lên đến 1000, game đem đến những trận chiến ác liệt và đầy tính chiến thuật khi người chơi phải biết cân bằng giữa 2 yếu tố phòng thủ và tấn công để có thể giành thắng lợi cuối cùng.

Ngoài phần chơi đơn hấp dẫn, CC còn mang đến phần chơi chơi co-op và versus nhiều người cũng thú vị không kém. Hỗ trợ tối đa 3-4 người, phần chơi này đem đến những trận chiến sôi động thật sự trên 12 bản đồ rộng lớn. Tính chiến thuật và yếu tố bất ngờ của game cũng luôn thay đổi khi người chơi có thể chọn vị trí căn cứ của mình khi bắt đầu tạo nên cục diện chiến trường hoàn toàn khác nhau. Tuy nhiên việc chỉ hỗ trợ chơi offline trên cùng một máy mà không có tính năng chơi online là một thiếu sót đáng kể cho game.

Có cách chơi khá xuất sắc nhưng CC lại mắt điểm khá nhiều ở phần nghe nhìn. Đồ họa của game khá đơn giản với góc nhìn từ trên xuống bao quát toàn bộ bản đồ, và thiếu hẳn các hiệu ứng đồ họa đặc sắc có thể gây ấn tượng với người chơi. Phần âm nhạc của game cũng chỉ ở mức tạm được, tuy nhiên tính năng hỗ trợ cho phép sử dụng các bài nhạc có trong máy bạn để làm nhạc nền có thể khiến phần âm của game hấp dẫn hơn.

CC đem đến một cái nhìn mới lạ hơn cho thể loại game thủ thành truyền thống khi thoát khỏi lối chơi phòng thủ cứng nhắc và cho phép người chơi tận hưởng cảm giác tấn công và chinh phục đối phương. Một thử nghiệm thành công của Pelfast và bạn không nên bỏ qua nếu yêu thích thể loại game này.

TIỂU LÝ

COMET CRASH	
PHÁT HÀNH	Pelfast
PHÁT TRIỂN	Pelfast
THỂ LOẠI	Chiến Thuật
HỆ MÁY	PS3
NGÀY PHÁT HÀNH	02/04/2009
ESRB	Everyone

ƯU

- Cân bằng giữa yếu tố tấn công và phòng thủ.
- Tính chiến thuật cao.

KHUYẾT

- Chưa hỗ trợ chơi online.
- Đồ họa đơn giản.

HONDA
The Power of Dreams

Let's Enjoy

Hãy nhập cuộc, thỏa đùa vui!

Be U with Honda

Hành trình cuộc sống
Khám phá niềm vui
Tự do thể hiện...
Đột phá tư duy...
Vui đùa thỏa chí...
Đúng chất tuổi trẻ!

Enjoy life
the way you are...

Be U-nik
thoải sức khỏe tài, thỏa sức niềm vui

Cùng Honda Việt Nam vui hè,
với cuộc tranh tài online Be U-nik lần 2!
Từ 01/07 đến 01/09/2009
Truy cập website:
http://www.honda.com.vn/BeU/BeUnik

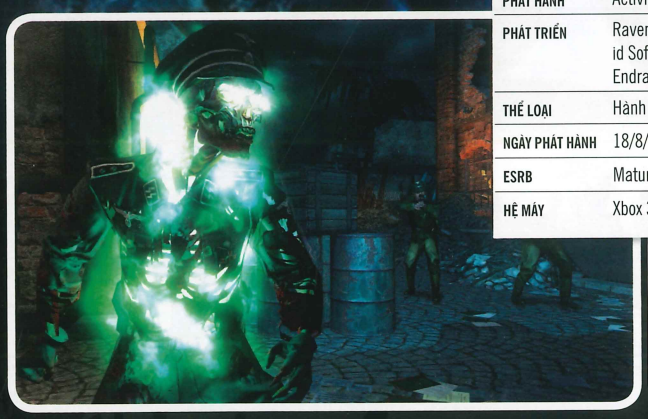
HONDA

WOLFENSTEIN LÀ GAME CHƠI ĐƯỢC TRONG KHI CHỜ ĐỢI HALO 3: ODST, CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2 LỘ DIỆN

Wolfenstein
ĐẬP TAN ÂM MƯU

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

WOLFENSTEIN	
PHÁT HÀNH	Activision
PHÁT TRIỂN	Raven Software/ id Sofware/Pi Studios/ Endrant Studios
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	18/8/2009
ESRB	Mature
HỆ MÁY	Xbox 360/PC/PS3



BỐI CẢNH

Lấy bối cảnh giả tưởng, Wolfenstein đưa người chơi quay trở lại năm 1943, thời điểm cuộc Chiến tranh thế giới thứ 2 đang bước vào giai đoạn căng thẳng. Với tham vọng có thể thống trị toàn cầu, quân đội Đức quyết định lập kế hoạch nghiên cứu để có thể làm chủ được một đội quân hiếu chiến ngoài trái đất với hy vọng dùng đây làm bàn đạp và công cụ hỗ trợ đắc lực cho mình. Một phần trong kế hoạch này làm sống lại vị vua Heinrich Đệ nhất – người có sức mạnh và năng lực siêu nhiên. Ngay lập tức, điệp viên người Mĩ - B.J. Blazkowicz được giao nhiệm vụ đột nhập sâu vào trong lòng nước Đức để ngăn chặn âm mưu nguy hiểm trên.

CÁCH CHƠI: NHIỀU CẢI TIẾN

Dù vẫn đặt nặng cách chơi chạy và bắn (run and gun) quen thuộc ở các phiên bản trước nhưng cách thực hiện ở phiên bản lần này đã được nhà sản xuất thêm thắt và bổ sung nhiều "gia vị" mới. Thay vì được thả vào các màn chơi được cố định, sắp đặt sẵn khá tuyến tính, giờ đây các game thủ có thể tự do trò chuyện, gặp gỡ và tham gia nhiều tổ chức quân sự khác nhau trong game. Ứng với mỗi tổ chức tham gia người chơi sẽ được lái theo các sự kiện cũng như những nhiệm vụ hoàn toàn khác biệt.

Với khả năng tùy biến cao như vậy nên môi trường trong game rộng hơn khá nhiều. Tất nhiên, do đang hoạt động trong điểm nóng quân sự nên khi di chuyển từ địa điểm này sang địa điểm khác trong game để nhận hoặc thực hiện nhiệm vụ người chơi sẽ khó lòng tránh khỏi những trận đấu súng ngoài ý muốn. Để tiện cho việc đi lại bạn được cung cấp thêm một bản đồ đường đi khá chi tiết. Song song

đó, mỗi khi cần thực hiện nhiệm vụ nào bạn chỉ cần kích hoạt nhiệm vụ đó trong sổ ghi chép, một con trỏ sẽ xuất hiện trên màn hình và chỉ bảo bạn tận tình từng đường đi nước bước.

Thực hiện các nhiệm vụ, người chơi kiếm được tiền thưởng. Ngoài ra, để khuyến khích người chơi lùng sục mọi ngõ ngách của trò chơi, nhà sản xuất đã đặt thêm các túi tiền thưởng, tài liệu mật cũng như các cổ vật nằm rải rác khắp bản đồ game. Nếu chịu khó tìm kiếm các món đồ này bạn sẽ có thể rủng rỉnh tiền bạc để nâng cấp thêm các trang bị mới rất hữu ích cho vũ khí của mình tại các thị trường chợ đen (Black Market). Chẳng hạn, khẩu Kar98 trở nên uy lực hơn khi trang bị thêm ống ngắm từ xa, hoặc kéo dài thời gian sử dụng của khẩu MP40 được lâu hơn khi nâng cấp rãnh chứa đạn.

Trong game người chơi còn được bắt gặp 4 kỹ năng khá hữu ích có thể vận dụng trong chiến đấu cũng như giải quyết các câu đố mà trò chơi đặt ra. Đầu tiên làVeil kỹ năng cho phép người chơi có thể di chuyển nhanh, quan sát được kẻ thù tốt hơn trong bóng đêm tốt, hoặc mở các cách cửa bí mật mà mắt thường không thể nhìn thấy. Với kỹ năng Mire, người chơi sẽ làm chậm được thời gian - rất hữu ích nếu bạn cần vượt qua một chiếc cầu đang sắp đổ sụp hoặc né bẫy trên đường đi. Trong khi đó, Shield sẽ giúp bạn hạn chế tối thiểu sát thương mà đối phương gây ra để khiến các cuộc đấu súng trở nên dễ thở hơn. Cuối cùng là Empower, tăng sát thương đáng kể cho vũ khí mà bạn đang sử dụng, giúp chúng xuyên thủng những lá chắn mà đối phương đang được bảo vệ và khiến chúng bị hạ gục ngay lập tức với những vũ khí bình thường. Cũng giống như vũ khí, các kỹ năng này sẽ hoàn toàn có thể nâng cấp tại Black Market. Tuy nhiên, khi sử dụng chúng bạn cần phải lưu ý phải thường xuyên sạc lại năng lượng tại các vị trí đặc biệt hoặc các bình chứa năng lượng nằm trên đường. Trong vài trường hợp,các kỹ năng này sẽ tạm thời bị vô hiệu hoá khi bị những chiếc máy phát đặc biệt của phe đối phương "ếm". Lúc này, bạn phải chủ động tìm và phá được chúng để có thể sử dụng lại.

Các đối thủ mà bạn sẽ đụng độ trong game cũng muôn hình vạn trạng không kém gì vũ khí và các kỹ năng bạn được trang bị. Từ bọn lính chiến tầm thường, đến các sinh vật đột biến có khả năng tàng hình, thoắt ẩn thoắt hiện, hoặc bọn lính bay được trang bị hoả lực mạnh. Tuy nhiên, trí thông minh của chúng ở phiên bản lần này lại bộc lộ khá nhiều khuyết điểm. Điển hình như không biết ném trả lựu đạn mà chỉ biết ngồi chịu trận chờ phát nổ. Khi núp chúng lại thường xuyên hở đầu để người chơi dễ dàng xuyên táo… Do phạm nhiều sai lầm cơ bản như vậy, chưa kể việc người chơi liên tục được nâng cấp các kỹ năng, vũ khí nên những cuộc giao đấu không còn kịch tích, hồi hộp nhiều nữa.

ƯU
- Phần chơi mạng tốt
- Cách chơi nhiều đổi mới
- Âm thanh và nhạc nền có đầu tư

KHUYẾT
- Đồ hoạ lỗi thời
- AI còn nhiều lỗi

Trong phần chơi mạng, người chơi sẽ có cơ hội hoá thành 3 nhân vật khác nhau là Soldier, Medic và Engineer. Medic có thể cứu chữa các đồng đội bị trọng thương nhưng hoả lực trang bị kém. Engineer lại đóng vai trò không thể thiếu trong các bản đồ Ojective nhờ khả năng sửa chữa cầu, đặt kíp nổ… Ngoài việc tận dụng tốt các ưu điểm mà nhân vật mình hoá thân, người chơi còn phải biết phối hợp tốt cùng các đồng đội thì mới có thể giành chiến thắng trong những trận giao đấu. Trong phần chơi này, game sẽ tính điểm cho người chơi dựa vào thành tích mà họ thể hiện trên chiến trường. Điểm này sẽ dùng để nâng cấp cho vũ khí của mình. Tuy nhiên khác với phần chơi đơn, người chơi sẽ không được nâng cấp vũ khí của mình tuyệt đối mà buộc phải cân nhắc lựa chọn theo kiểu được này mất kia để bảo đảm tính công bằng.

HÌNH TẠM, ÂM HAY

Được xây dựng trên engine id Tech 4 từng sử dụng trong các game nổi tiếng trước đây như Doom 3, Quake 4, Prey…. Nhưng với công nghệ hình ảnh được thay đổi và cập nhật liên tục đến mức chóng mặt như hiện nay, bộ engine này tỏ ra không còn ấn tượng nhiều cho người chơi nữa. Các nhân vật trong game giờ đây trông khá thô cứng và thiếu hẳn sức sống khi so sánh với các game cùng loại. Cảnh nền và các hiệu ứng cháy nổ cũng chỉ dừng lại ở mức tạm chấp nhận. Bù lại âm thanh mô phỏng của game được đầu tư khá công phu. Các đoạn nhạc nền với tiết tấu dồn dập, căng thẳng rất hợp với diễn biến của game.

THAY LỜI KẾT

Có lẽ, do tập trung quá nhiều sức cho dự án lớn Rage vốn được xem là một trong những game bom tấn của năm 2010 đồng thời là sản phẩm để quảng bá cho engine mới id Tech 5 của mình mà lần đưa thương hiệu Wolfenstein quay trở lại làng game này, id Software cùng các đối tác khác của mình chỉ có thể làm các game thủ tạm bằng lòng chứ chưa thể đón nhận cuồng nhiệt như trước.

THIÊN KIM

THE KING OF FIGHTERS XII	
PHÁT HÀNH	SNK Playmore
PHÁT TRIỂN	SNK Playmore
THỂ LOẠI	Song đấu
HỆ MÁY	PS3, Xbox 360, máy thùng
ESRB	Teen
NGÀY PHÁT HÀNH	24/7/2009

Đáng tiếc, phiên bản mới nhất này lại không có những cải tiến nổi bật và hoàn toàn "lép vế" so với những phiên bản trước.

THE KING OF FIGHTERS XII
VUA QUYỀN THUẬT

Giải vô địch quyền thuật thế giới

Là một dòng game song đấu lâu năm, The King of Fighters sánh vai cùng những Street Fighter, Tekken là một trong những dòng game song đấu không trang bị vũ khí nổi bật nhất trên hệ máy thùng lẫn console. Tuy nhiên, khác với Street Fighter thực sự thăng hoa ở phiên bản IV và Tekken 6 chuẩn bị bùng nổ vào tháng 10, The King of Fighters XII (KOF XII) phát hành trên Xbox 360 và PS3 (home version) không được đầu tư kỹ càng và có quá ít những cải tiến về lối chơi lẫn đồ họa. Khác với phiên bản trên máy thùng phát hành trước đó, KOF XII trên Xbox 360 và PS3 có đến 22 đấu sĩ để bạn lựa chọn. Tuy nhiên, hầu hết các tuyệt chiêu của các đấu sĩ đều khá tương tự nhau.

Về cốt truyện, KOF XII hoàn toàn không tiếp nối những sự kiện của bản trước mà chỉ đơn thuần là giới thiệu giải đấu Vua Quyền Thuật Thế Giới (King of Fighters), nơi các đấu sĩ tập trung để tranh tài thi đấu võ thuật. Điều này khá giống với phiên bản KOF 98. Tuy nhiên, điều thiếu sót của KOF XII nằm ở chỗ số lượng đấu sĩ ở bản này tuy có đến 22 người nhưng lại là phiên bản có số đấu sĩ ít nhất trong dòng game King of Fighters. Bạn sẽ nhận ra được sự trở lại của những đấu sĩ quen thuộc như Kyo Kusanagi, Iori Yagami, hai anh em Terry và Andy Bogard, đấu sĩ quyền Thái Joe Higashi... và 2 nhân vật độc quyền cho hệ máy console là Mature và Elisabeth Branctorche. Với một game song đấu, cốt truyện tuy không đóng vai trò quá quan trọng nhưng với KOF XII, sau mỗi trận đấu chỉ có một đến hai đoạn cắt cảnh với nội dung khá nghèo nàn, và chưa kể khi kết thúc trò chơi thì KOF XII cũng không có những đoạn kết nói về tiểu sử các đấu sĩ như những tựa game song đấu khác. Đây là một trong những yếu tố hấp dẫn nhất của những game song đấu nhưng đáng tiếc KOF XII đã bỏ qua và không tạo được ấn tượng khi người chơi vượt qua những trận đấu khó khăn để giành chiến thắng.

Đội 3 đấu sĩ

Hình thức thi đấu chính của KOF XII là "tag-team", nghĩa là bạn sẽ chọn ra 3 đấu sĩ lập thành một đội để thi đấu với ba đấu sĩ khác của đối phương. Điều thú vị nhất là bạn có thể chọn lựa bất kì đấu sĩ nào trong danh sách 22 đấu sĩ của KOF XII chứ không chọn một đội đã được sắp xếp sẵn từ trước. Điều này sẽ giúp người chơi có nhiều chiến thuật và chủ động hơn trong việc

đối phó với đối thủ, bằng cách kết hợp ưu điểm của ba đấu sĩ mình chọn. Ví dụ, một "tag-team" sẽ có phần cân bằng hơn nếu bạn phối hợp các đấu sĩ chuyên cận chiến, combo và tấn công từ xa lại với nhau: đấu sĩ chuyên vật Raiden, quyền vương Kyo Kusangi và Robert Garcia, đấu sĩ có sải chân dài. Tuy nhiên, việc thiết kế một số nhân vật trong KOF XII lại không được cân bằng lắm, do vậy sẽ có một số "tag-team" chuẩn và bạn sẽ sử dụng đội hình này nhiều lần mà không cần quan tâm đến đối thủ là ai. Một số đấu sĩ khác cũng có những tuyệt chiêu tương tự, và bạn cũng không cần bỏ quá nhiều thời gian để nghiên cứu. Trước mỗi trận đấu bạn sẽ được tùy chọn lối đánh đơn giản (dễ ra tuyệt chiêu hơn) hoặc lối đánh bình thường tuy điều này không ảnh hưởng đến lối chơi nhiều lắm. Điểm thiếu sót nhất của chế độ "tag-team" là tuy người chơi có thể lựa chọn thứ tự giao đấu, các đấu sĩ không thể thay thế lẫn nhau khi đang đánh, mà phải chờ đến khi người đầu tiên "gục" thì mới tới lượt. Việc này khiến người chơi giảm tính linh động đi rất nhiều trong việc đưa ra các đấu sĩ đủ tầm đối phó với đối phương.

BƯỚC VÀO TRẬN ĐẤU

Về mặt điều khiển, KOF XII khá cơ bản với hai chức năng đấm và đá với hai mức độ khác nhau. Tổ hợp 4 nút này có thể giúp người chơi tạo ra gần như tất cả các tuyệt chiêu và động tác đặc biệt của các đấu sĩ. Nhấn 2 nút đấm nhẹ và đá nhẹ cùng lúc, nhân vật của bạn sẽ thực hiện động tác né tránh, trong khi đó nhấn cùng lúc đấm mạnh và đá mạnh sẽ giúp nhân vật của bạn đẩy văng đối thủ ra xa. Bạn có thể gán những tổ hợp phím này sang 1 nút cố định khác tùy ý để xuất chiêu thuận tiện hơn. Một trong những động tác khá lợi hại ở KOF XII là khả năng Guard Attack, một đòn đỡ kết hợp thêm một cú đánh bồi khi tiếp chiêu đúng lúc. Mỗi nhân vật trong KOF XII đều có những tuyệt chiêu riêng khá đẹp mắt, nhưng việc thực hiện chúng tương đối giống nhau. Đối với các fan của dòng game King of Fighters thì việc thi triển các tuyệt chiêu này không hề khó, nó khá giống các bản trước về thứ tự các nút bấm. Tuy nhiên, điểm mới ở phiên bản KOF XII là hệ thống Critical Counter, vốn cho phép nhân vật phản đòn một cách khá hiệu quả. Trong chiến đấu, các nhân vật sẽ điền đầy thanh "Critical Counter" và khi kích hoạt, nhân vật sẽ tung ra một chuỗi combo có sức sát thương khá cao lên đối thủ. Việc thực hiện các chiêu Critical Counter không quá khó, và nếu người chơi biết kết hợp thêm chiêu MAX quen thuộc từ những bản trước thì sẽ dễ dàng hạ gục đối thủ. KOF XII chỉ thực sự thử thách ở chế độ Hard, người chơi sẽ không có nhiều cơ hội phản đòn đối phương và thường bị ép trước sức tấn công khá mạnh của máy.

Đồ họa của KOF XII vẫn theo phong cách 2D truyền thống, từ dàn nhân vật đến cảnh nền xung quanh. Điều khá đáng tiếc là mặc dù đã đưa lên hệ máy Xbox 360, các hình mẫu nhân vật vẫn rất thô và đầy răng cưa khi nhìn gần, trong khi đó mức độ chi tiết của môi trường lại ở mức chấp nhận được. Các động tác nhân vật thì khá trơn tru và hình ảnh tuyệt chiêu cũng rất bắt mắt, nhưng những nhân vật thiếu sự đầu tư khiến người chơi không ít lần ngán ngẩm về mặt đồ họa. Có cảm tưởng, đồ họa của KOF XII không được thiết kế dành riêng cho Xbox 360 và PS3 mà chỉ là một bản port "chữa cháy" từ phiên bản máy thùng. Trò chơi không thể so sánh với những game song đấu gần đây như Street Fighter IV với đồ họa 2D kết hợp 3D độc đáo hay gần đây nhất là BlazBlue: Calamity Trigger với nền đồ họa 2D hoàn toàn nhưng đầy chăm chút và màu sắc. Về mặt âm thanh, KOF XII có nhạc nền mang âm hưởng các game song đấu trên máy thùng truyền thống, và không có chút đặc biệt nào giữa các màn chơi trong game. KOF XII có tất cả 6 địa điểm thi đấu, quá ít so với một game song đấu có số lượng đấu sĩ 22 người.

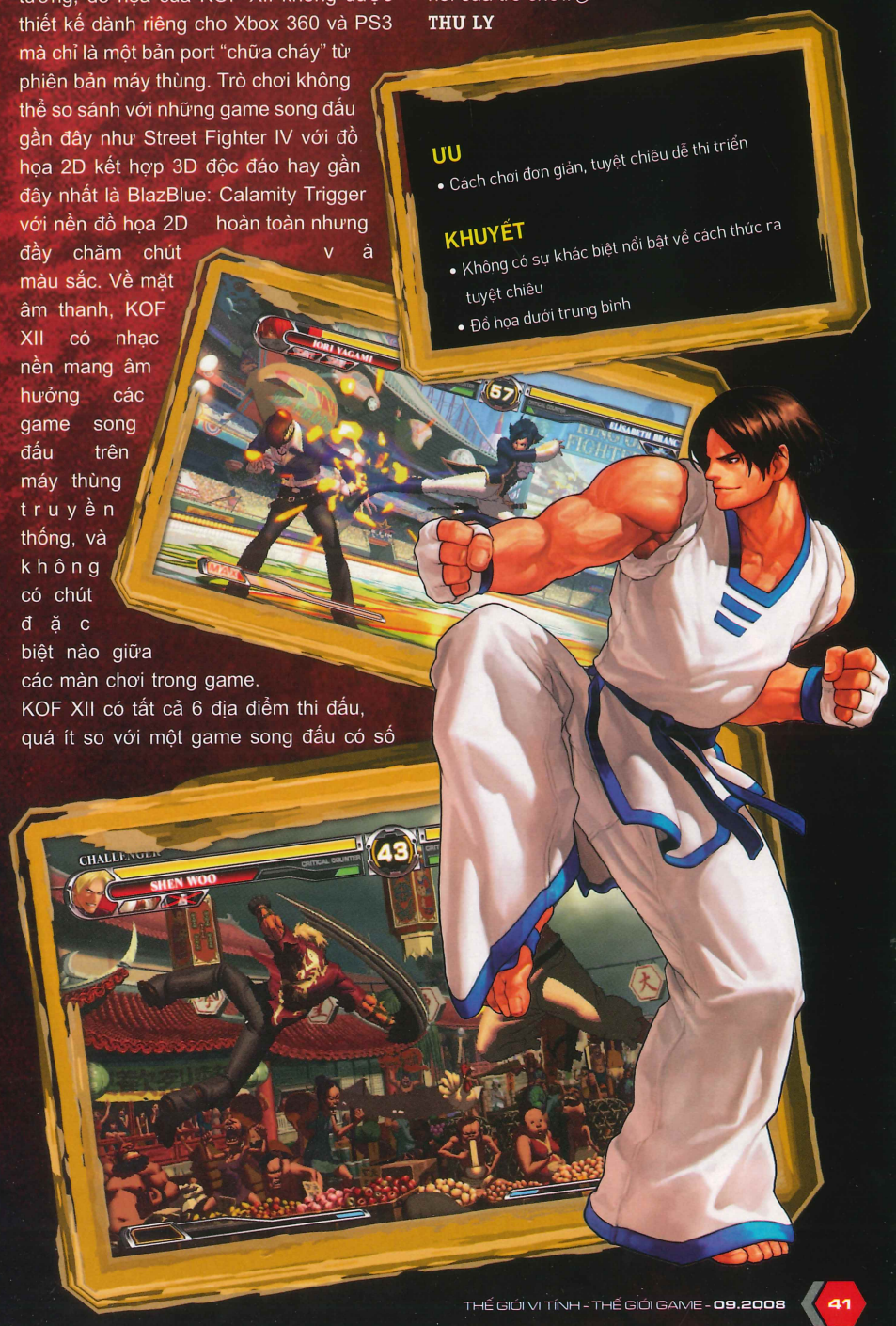
KHI TRẬN ĐẤU TẮN

KOF XII trở lại với nỗi thất vọng khá lớn dành cho các game thủ trên hệ máy console. Trò chơi không thực sự sâu sắc về cách chơi lẫn dàn nhân vật, chưa kể đồ họa là điểm yếu nhất của KOF XII với độ chi tiết và phân giải thấp đến không ngờ. Nếu là fan của dòng game, bạn sẽ không cảm nhận được cải tiến đáng kể nào trừ tính năng Critical Counter. Còn nếu là một game thủ bình thường, bạn sẽ có thể bị thu hút bởi cách chơi khá đơn giản, độ thử thách không quá cao của KOF XII, nhưng đồ họa sẽ là rào cản lớn nhất trước khi bạn nhận ra được những ưu điểm hiếm hoi của trò chơi.

THU LY

ƯU
- Cách chơi đơn giản, tuyệt chiêu dễ thi triển

KHUYẾT
- Không có sự khác biệt nổi bật về cách thức ra tuyệt chiêu
- Đồ họa dưới trung bình



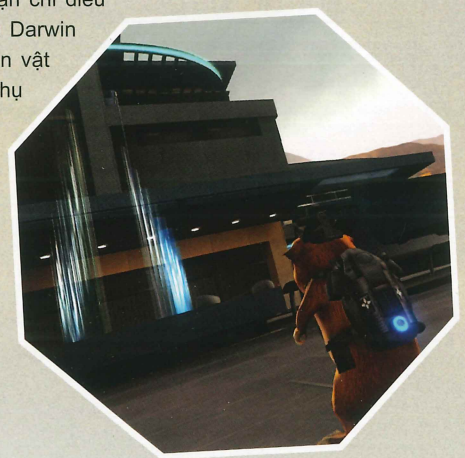
G-FORCE
BIỆT ĐỘI CHUỘT LANG

PHÁT HÀNH	Disney Interactive Studios
PHÁT TRIỂN	Eurocom
THỂ LOẠI	Hành động
ESRB	Everyone 10+
NGÀY PHÁT HÀNH	21/7/2009
HỆ MÁY	Xbox360, PS3, PS2, PC, Wii, PSP, DS

HÃY NGĂN CHẶN ÂM MƯU CỦA GÃ TÀI PHIỆT LEONARD SABER NẾU BẠN KHÔNG MUỐN MÁY MÓC TRONG NHÀ TRỞ THÀNH NHỮNG ROBOT HUNG HÃN.

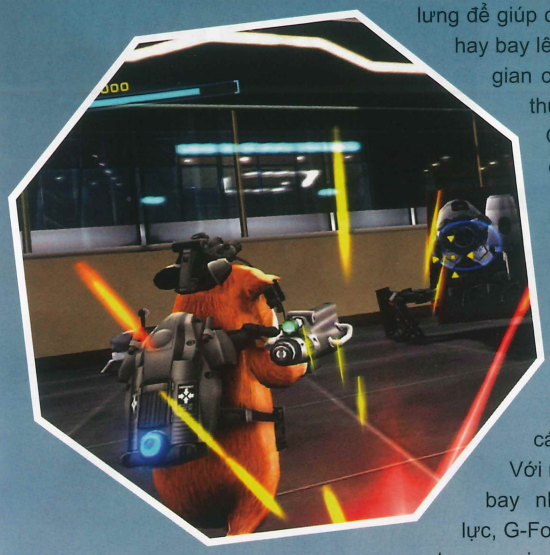
G-Force là một bộ phim dạng "live-action " (người thật và nhân vật hoạt hình cùng xuất hiện) do hãng phim Walt Disney thực hiện, vừa công chiếu vào cuối tháng 7 vừa qua. Cũng như nhiều bộ phim mang tính giải trí của Hollywood, G-Force cũng ngay lập tức có một trò chơi cùng tên phát hành song song với phim. Phiên bản trên PC và các hệ console (PS3, Xbox 360, Wii…) được phát triển bởi hãng Eurocom, một studio chuyên thực hiện các game "ăn theo phim" (như Ice Age, Batman Begins và Pirates of the Caribean…).

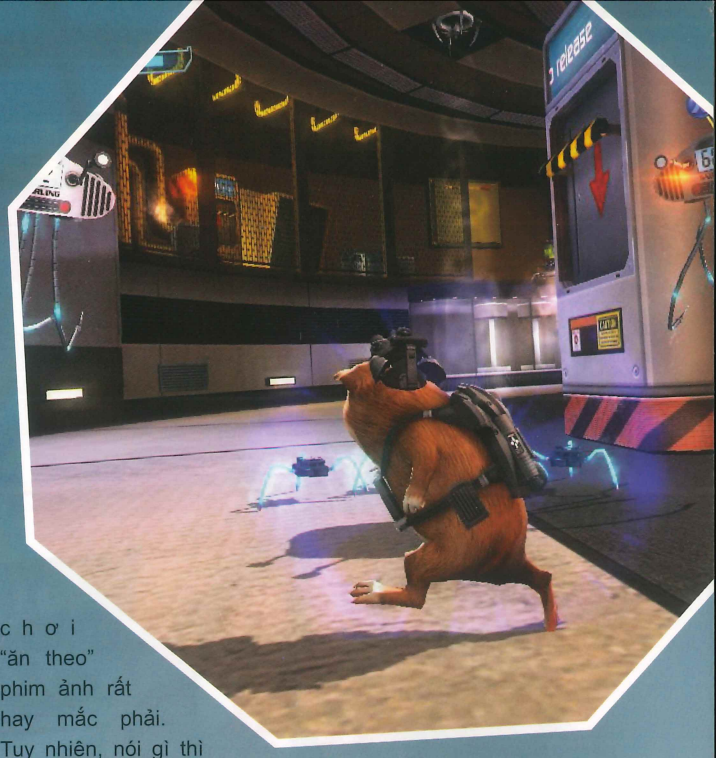
G-Force kể về một biệt đội các chú chuột lang (guinea pig) tinh nhuệ, nằm trong dự án của cơ quan điều tra Mỹ FBI muốn huấn luyện các loài động vật trở thành… điệp viên cao cấp. Nhờ công nghệ kỹ thuật cao, các chú chuột lang có trí thông minh như người và thậm chí có thể giao tiếp bằng… ngôn ngữ loài người. Toàn bộ biệt đội G-Force gồm 3 chú chuột lang: Darwin (trưởng nhóm), Juarez (võ sĩ), Blaster (chuyên gia vũ khí), chú chuột chũi Speckles (hacker) và chú ruồi Mooch (do thám). Tuy nhiên, trong game bạn chỉ điều khiển 2 nhân vật là Darwin và Mooch, các nhân vật còn lại đóng vai trò phụ trợ cho nhiệm vụ của game. Câu chuyện của G-Force xoay quanh những nhiệm vụ của Darwin, trên con đường ngăn chặn tội ác của gã tài phiệt Leonard Saber khi hắn âm mưu



chế tạo nên một đội quân bằng cách biến các máy móc trong nhà (lò viba, máy nướng bánh, máy pha cà phê…) trở thành những robot hết sức hung hãn.

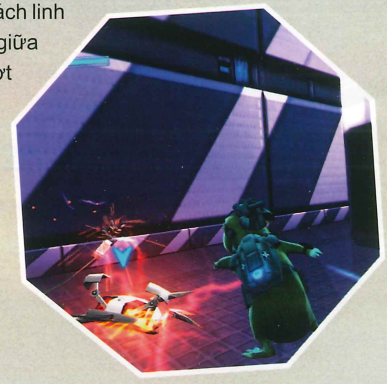
G-Force có lối chơi của một game hành động góc nhìn ngôi thứ 3. Chàng chuột lang Darwin được trang bị khá nhiều kỹ năng của một điệp viên hành động như chạy nhảy, chiến đấu, leo trèo, xâm nhập bí mật v.v. Darwin được trang bị đến "tận răng" các loại súng ống để chiến đấu, máy scan để tìm hiểu thông tin các vật thể đáng ngờ, cũng như một ống phản lực đeo trên lưng để giúp chú chạy thật nhanh hay bay lên trong khoảng thời gian cố định. Nhờ những thứ này, lối chơi của G-Force trở nên đa dạng một cách đáng ngạc nhiên. Game có những phân cảnh phiêu lưu, tìm đường, hành động bắn súng lẫn hành động bí mật để vượt qua các tên lính gác, các camera an ninh. Với những màn leo trèo, bay nhảy với ống phản lực, G-Force mang khá nhiều hương vị của thể loại game Platform khi bạn phải điều khiển Darwin bay nhảy qua các chướng ngại vật (vốn là những chiếc bàn, ghế, kệ, tường trong ngôi nhà của con người). Hấp dẫn hơn cả là những pha hành động bắn súng khi xuất hiện những con robot biến hình từ các loại máy móc (hơi giống Transformers). Lúc này, có cảm giác G-Force như trở thành một game kiểu như… Gears of War khi camera chuyển đến ngang bụng Darwin, và bạn vừa điều khiển chú chuột chạy, né đòn (với analog trái) và di chuyển hồng tâm (analog phải) để ngắm bắn chính xác vào kẻ thù.





Chưa hết, như đã nói ở trên, đồng hành với Darwin còn có chú ruồi tí hon Mooch. Với thân hình siêu nhỏ và khả năng bay lượn, Mooch trở thành trợ thủ đắc lực cho Darwin khi có thể len lỏi vào những khu vực mà chú chuột lang không thể đến được (như các khe lỗ thông gió chẳng hạn). Nhờ vậy, Mooch có thể giúp Darwin lấy những món đồ nào đó, hay vô hiệu hóa các hệ thống an ninh, tìm cách mở cửa để chàng chuột lang có thể vượt qua. Đặc biệt, ruồi Mooch còn có một kỹ năng khá hay là… làm chậm thời gian. Nhờ khả năng này mà Mooch có thể dễ dàng bay qua những cánh quạt thông hơi sắc lẹm đang quay vù vù. Nói chung, những phân cảnh điều khiển Mooch luôn đem lại cảm giác thú vị, khi góc nhìn của bạn giờ đây là của một chú ruồi nhỏ bé, tha hồ chiêm ngưỡng những sự vật bình thường bỗng chốc hóa thành khổng lồ, vừa quen thuộc, vừa lạ lẫm đầy thú vị.

Lối chơi đa dạng cùng cách linh hoạt chuyển đổi điều khiển giữa Darwin và Mooch để vượt qua những thử thách trong thời lượng tổng cộng gần 10 tiếng, đã khiến G-Force là một game khá hấp dẫn về cách chơi. Hay nói cách khác, game đã không vấp phải sự nông cạn, nhạt nhẽo mà đa phần các trò chơi "ăn theo" phim ảnh rất hay mắc phải. Tuy nhiên, nói gì thì nói, với tiêu chí hướng đến người chơi phổ thông và các game thủ nhỏ tuổi (đối tượng chính của bộ phim), có lẽ G-Force sẽ không có được sự kịch tính cao và những thử thách để thu hút các game thủ kỳ cựu. Hơn nữa, đồ họa của G-Force không phải là điểm mạnh, nếu không nói là hơi "xấu xí" so với tiêu chuẩn của game hành động 3D ngày nay, đặc biệt là các mô hình nhân vật (trừ nhân vật chính) rất thô kệch và không chi tiết, cứ như là bước ra từ các game xưa cũ trên PS2 hay Xbox cách đây 4,5 năm vậy.



Tóm lại, G-Force dù là một game "ăn theo" phim nhưng vẫn là một sản phẩm khá tốt, nhất là ở lối chơi. Tuy nhiên, với những hạn chế nhất định với một game kinh phí thấp, được làm ra với mục đích chủ yếu là quảng bá cho bộ phim, có lẽ G-Force chỉ phù hợp với các game thủ nhỏ tuổi, hay những ai cần một tựa game đơn giản cần giải trí nhẹ nhàng.

PHƯƠNG MAI

Ưu:
- Lối chơi khá đa dạng và lôi cuốn.
- Hình tượng các nhân vật chính rất dễ thương.

Khuyết:
- Đồ họa tầm thường.

HYBRID GAME
TRÀO LƯU MỚI
102
201
WELCOME
NUÔI PET
TẠI ĐÂY
Linh thú
www.linhthu.vn

CHÍNH THỨC CÓ MẶT TẠI VIỆT NAM

Linh thú ONLINE

Linh thú Online (Monster Forest Online) – trò chơi trực tuyến dành cho lứa tuổi teen đang rất được yêu thích tại thị trường châu Á – sẽ chính thức Closed Beta 1 vào ngày 22/08/2009 bởi nhà phát hành Asiasoft.

Là sản phẩm game tiên phong cho thể loại 2 trong 1 - Hybrid Game (Game kết hợp giữa Casual & MMORPG) được xây dựng theo style dí dỏm, nhẹ nhàng, dễ thương, Linh Thú Online mở ra một thế giới đầy màu sắc của ước mơ trong sáng, tình bạn chân thành, tình yêu thương loài vật dành cho gamer tuổi Teen. Và chính những chú Pet ngộ nghĩnh, thời trang sành điệu – hàng hiệu, chức năng kinh doanh tiệm cafe, nhà hàng, hệ thống PK hoành tráng và đặc sắc sẽ đưa Linh Thú trở nên gần gũi với các bạn tuổi teen Việt Nam.

Với mong muốn tất cả mọi người đều có cơ hội thử nghiệm phiên bản Linh Thú, công ty Asiasoft quyết định **không hạn chế số lượng người đăng ký trong thời gian CBT1**.

Cách thức để nhận được một vé cho chuyến du hành đến với thế giới Linh thú online rất đơn giản: hãy đăng ký ngay cho mình một tài khoản tại website http://linhthu.vn. ID PlayPark có thể chơi Linh Thú, những bạn nào có ID PlayPark không cần đăng ký lại.

Đồng thời, Asiasoft thân tặng các game thủ một món quà đặc biệt khi đăng ký trong thời gian CBT này để "làm vốn" khi bắt đầu tham gia vào game: hãy nhanh chân vào website Linh thú để **"xí Giftcode - đổi quà độc"**.

Khi Linh thú chính thức mở Server, Giftcode sẽ được đổi thành quà tặng trong game khi bạn đăng nhập. Bạn sẽ được tặng ngay những chú Pet ngộ nghĩnh để làm người bạn thân đồng hành trong chuyến phiêu lưu chinh phục những điều bí ẩn. Một bé Gấu Bong Bóng lắc mông theo điệu Salsa, một anh chàng Ông Hút Xì Tin vừa đi vừa nhảy điệu hiphop, breakdance và...Moonwalk. Không phải ai cũng có được những chú Pet độc đáo này đâu nhé. Hãy nhanh tay lên nào !

Pé Voi lùn tịt

Ông hút xì tin với điệu nhảy MoonWalk.

Hình ảnh Việt hóa của Linh Thú

Ngoài ra, các bạn còn được nhận những món quà độc đáo, mang dấu ấn Linh Thú : áo T-shirt trẻ trung với slogan ngộ nghĩnh YOU'RE MY PET, CD nhạc mới nhất của Rapper Lil'Knight có bài hát chủ đề game Linh thú "1.0.2", móc khóa hình Pet đảm bảo "không đâu đụng hàng - không ai cầm nhầm"...Hi'hi'

Đăng ký tham gia Linh thú ngay để xí được quà có 1-0-2!

www.linhthu.vn

My Life as a Darklord
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Chân Mệnh Quỷ Vương

Tiếp tục khai thác và phát triển thương hiệu trên thị trường WiiWare, Square Enix lại tung ra Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a Darklord (MLAD). Đây là thử nghiệm mới với phong cách game thủ thành (tower defense).

Thiện ác đối đầu

Trái ngược với phiên bản đầu tiên, MLAD có góc nhìn khác hẳn bởi tuy được đặt bối cảnh trong cùng thế giới nhưng các nhân vật lại ở 2 bên bờ chiến tuyến thiện - ác. Nếu như ở phiên bản trước, người chơi vào vai vị vua trẻ King Leo trong quá trình xây dựng vương quốc và phát triển quân đội để tiêu diệt Quỷ vương thì ở phiên bản này, người chơi sẽ vào vai Mira, con gái rượu của Quỷ vương, trong hành trình chống lại đạo quân này. Nối nghiệp cha, Mira mong muốn trở thành một Quỷ vương khét tiếng nhưng trước hết tiểu quỷ nữ này phải xây dựng căn cứ vững chắc và chống đỡ thành công những đợt tấn công ồ ạt từ các đạo quân do King Leo phái tới.

Bảo vệ quỷ tháp

Theo đúng phong cách của một game thủ thành, trong MLAD người chơi sẽ phải bảo vệ tòa tháp của mình, hay nói chính xác hơn là viên tinh thạch (crystal) nằm ở đỉnh tòa quỷ tháp, không cho đối phương phá hủy. Để làm được điều này, bạn phải xây dựng và bố trí các tầng tháp với các loại quân khác nhau để tạo thành hệ thống phòng thủ của mình. Với số tài nguyên được cung cấp đầu mỗi vòng chơi có giới hạn, người chơi phải đề ra chiến thuật hợp lý nhằm xây dựng những loại quân hữu hiệu có thể đối phó được với các đợt tấn công đầu tiên, và sau đó từ điểm có được khi hạ gục đối phương mà xây dựng thêm các tầng tháp, bổ sung thêm quân để gia cố hệ thống phòng thủ của mình.

Ban đầu, người chơi chỉ có thể xây dựng

tối đa 5 tầng tháp. Nhưng với lượng điểm thưởng (karma) thu được sau khi hoàn thành mỗi màn chơi, người chơi có thể nâng cao số tầng tối đa xây dựng được. Điều này sẽ giúp hệ thống phòng thủ trở nên mạnh mẽ hơn, đủ sức đương cự những đội quân hùng mạnh về sau.

Các loại quân trong MLAD có thể chia ra làm 6 chủng loại chính với các chức năng khác nhau. Quan trọng nhất là các loại quân đặc biệt đóng vai trò như tướng giữ tầng có tính năng hỗ trợ tăng cường tấn công hoặc phòng thủ cho đồng đội. Tiếp theo là 3 loại quân phổ biến là cận chiến, cung thủ và phép thuật mang tính tương khắc lẫn nhau theo kiểu kéo-búa-bao. Và cuối cùng là chủng loại quân hỗ trợ hồi máu và quân tổng quát có khả năng tấn công hiệu quả ngang nhau với tất cả loại quân địch. Mỗi chủng loại quân sẽ bao gồm một số quái vật quen thuộc trong thế giới Final Fantasy và càng về sau có thể mở khóa ra được nhiều hơn. Người chơi cũng có thể sử dụng điểm thưởng để nâng cấp các chủng loại quân, giúp tăng sức phòng thủ lẫn khả năng tấn công để chúng trở nên hữu dụng hơn.

Tương tự như bạn, quân địch cũng có các loại quân cận chiến, cung thủ và phép thuật. Mỗi màn chơi quân địch sẽ chia ra tấn công làm nhiều đợt, mỗi đợt từ 1-3 đơn vị. Đẳng cấp của các đơn vị quân địch khác nhau, với quân có đẳng cấp cao hơn sẽ gây khó khăn cho người chơi nhiều hơn. Cách thức tấn công của từng đơn vị quân địch cũng khác nhau, một số sẽ tấn công một đơn vị ngẫu nhiên, số khác lại biết lựa chọn tấn công quân đang có máu ít nhất bên bạn. Một vài loại quân có khả năng tấn công lên toàn nhóm và nguy hiểm nhất là các loại quân chỉ tập trung tấn công vào tướng giữ tầng đem lại cho bạn nhiều phiền toái nhất bởi nguy cơ tầng tháp bị phá hủy khá cao.

Thời gian mỗi tên địch dừng chân ở một tầng không dài và nếu bạn chưa tiêu diệt được thì hắn sẽ leo lên tầng tiếp theo. Tuy chia ra làm nhiều đợt tấn công nhưng khoảng cách thời gian giữa các đợt càng ngắn ứng với những màn chơi càng về sau. Với nguyên tắc mỗi tầng chỉ có một đơn vị quân địch nên những tên tới sau sẽ tự động leo lên tầng cao hơn nếu như người chơi chưa tiêu diệt xong đợt trước đó. Đây là điều cực kỳ nguy hiểm và người chơi phải hạn chế tối đa khả năng xuất hiện nếu như không muốn tự đẩy mình vào hoàn cảnh nguy hiểm.

Sau một số vòng đầu tiên tương đối dễ, game bất ngờ tăng độ khó lên đến mức khó chịu ở các vòng sau. Các chiến binh đối phương càng lúc càng mạnh và xuất hiện với cường độ dồn dập hơn. Chỉ một sai lầm nhỏ trong việc bố trí các tòa tháp và quân lính cũng có thể khiến bạn phải trả giá đắt ở vòng chơi đó. Do đó, chiến thuật tốt nhất để vượt qua những vòng chơi này là thử qua một lần và ghi nhớ chiến thuật bố trí quân và tấn công của máy (luôn cố định với mỗi vòng chơi) để sau đó có thể đề ra được chiến thuật hợp lý nhất.

Được chia ra làm 6 chương (chapter) với mỗi chương có nhiều vòng chơi khác nhau, MLAD có thể làm hài lòng mọi người bởi thời lượng chơi khá dài của mình. Ngoài ra mỗi chương còn có một số tình tiết bất ngờ và các vòng chơi phụ giúp người chơi có thể kiếm được những phần thưởng đáng giá và khám phá thêm những bí mật trong game, đồng thời giúp tăng thêm độ dài cho tựa game hấp dẫn này.

Hình đẹp mắt, âm tẻ nhạt

Tiếp tục sử dụng lại nền tảng đồ họa đã được dùng để phát triển MLAK nên MLAD vẫn có được phong cách đồ họa dễ thương, gần gũi với người chơi. Các quái vật bên bạn và chiến binh bên phe đối phương được thiết kế tốt và các hiệu ứng phép thuật đẹp mắt làm đồ họa của game thuộc loại khá. Ở chiều hướng ngược lại, phần âm thanh của game vẫn tệ như phiên bản trước khi thiếu phần lồng tiếng, các hiệu ứng âm thanh không nổi bật và nhạc nền hay lặp lại nên khá tẻ nhạt.

Không như phiên bản MLAK có áp dụng tính năng điều khiển cảm ứng vào cách chơi, MLAD áp dụng phong cách điều khiển cổ điển với WiiRemote được cầm theo kiểu nằm ngang như một tay bấm thông thường. Tuy tính năng độc đáo này của máy Wii bị bỏ qua nhưng trên thực tế lại không ảnh hưởng nhiều đến game, do đặc thù của game theo thể loại thủ thành không nhất thiết phải điều khiển theo kiểu cảm ứng.

Một game hấp dẫn

Một thử nghiệm mới và một thành công mới, đó là những gì Square Enix gặt hái được với MLAD. Có vẻ chiến thuật khai thác và phát triển thương hiệu FFCC của ông lớn Nhật Bản này đang đi đúng quỹ đạo. Với mức giá khá mềm nhưng vẫn có thời lượng dài và hấp dẫn, MLAD là một sự đầu tư hợp lý cho các game thủ sở hữu máy Wii ở thời điểm này.

NGUYÊN QUÂN

ƯU
- Lối chơi thủ thành mang tính chiến thuật cao.
- Thời lượng game dài.
- Đồ họa đẹp mắt.

KHUYẾT
- Độ khó khá cao.
- Âm thanh nhàm chán.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: MY LIFE AS A DARKLORD

PHÁT HÀNH	Square Enix
PHÁT TRIỂN	Square Enix
THỂ LOẠI	Chiến Thuật
HỆ MÁY	Wii
NGÀY PHÁT HÀNH	30/07/2009
ESRB	Everyone

Another Code :R
Journey into Lost Memory
Hành trình tìm lại ký ức

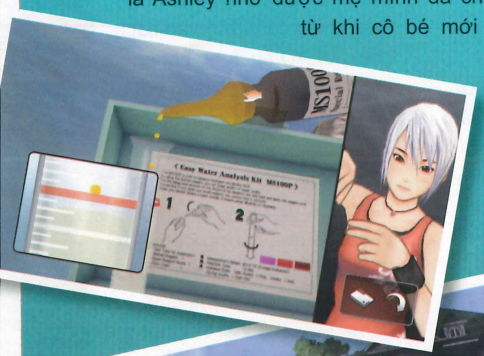
ANOTHER CODE R JOURNEY INTO LOST MEMORY	
PHÁT HÀNH	Cing
PHÁT TRIỂN	Techland
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	Wii
ESRB	Everyone
NGÀY PHÁT HÀNH	

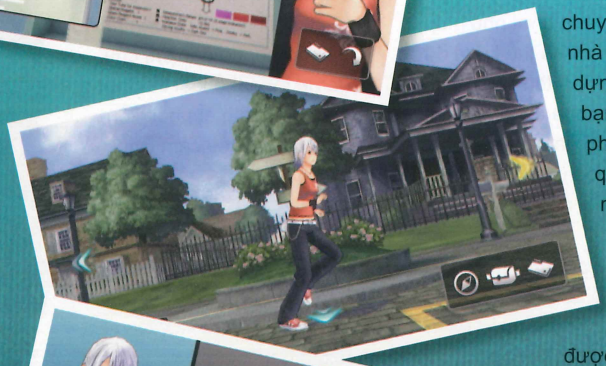
Phần tiếp theo của trò chơi phiêu lưu Trace Memory trên DS (còn có tên tại Nhật và Châu Âu là Another Code: Two Memories) đã được tung ra, tiếp tục kể về câu chuyện của cô bé Ashley Mizuki Robbins. Game mang một cái tên khá dài là Another Code R: A Journey into Lost Memory và dành riêng cho hệ máy Wii.

TÌM LẠI KÝ ỨC VỀ NGƯỜI MẸ ĐÃ KHUẤT

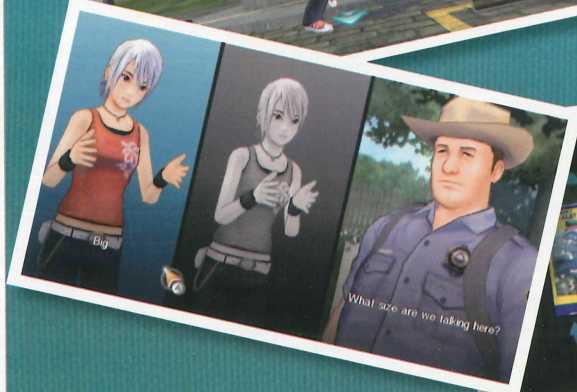
Câu chuyện của Another Code R diễn ra 3 năm sau thời điểm trong Trace Memory. Lúc này Ashley đã là một cô bé 16 tuổi. Cô bé sống với người dì Jessica từ nhỏ, không biết bố mẹ mình là ai (do bị mất trí nhớ) cho đến khi các sự kiện trong Trace Memory diễn ra. Điều đáng buồn là Ashley nhớ được mẹ mình đã chết từ khi cô bé mới 3 tuổi. Còn bố của cô, Richard, gần như luôn vắng nhà khi tiếp tục theo đuổi dự án nghiên cứu khả năng chi phối trí nhớ con người mang tên "Another", công trình mà vì nó mà vợ ông đã phải bỏ mạng.

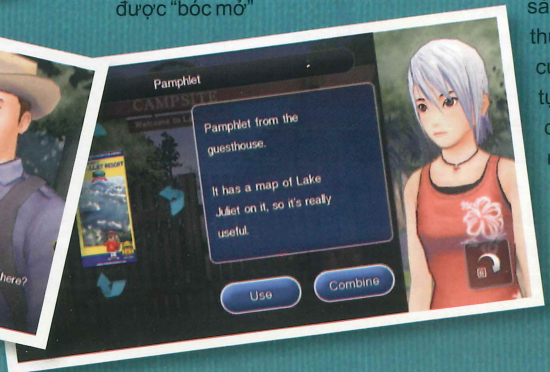
Một ngày nọ, Ashley nhận được thư mời của bố, mời cô đến cắm trại với ông tại khu nghỉ mát bên bờ hồ Juliet. Khi đến nơi này, đột nhiên Ashley cảm thấy rất thân thuộc và cô dần nhớ ra những sự kiện rời rạc, cho thấy xưa kia, mẹ cô từng dẫn Ashley đến đây. Dần dần, Ashley bị cuốn hút vào những con người và sự kiện bí ẩn tại hồ Juliet, với khao khát tìm lại ký ức về mẹ của mình cũng như khám phá ra những nguyên nhân dẫn đến cái chết bi thảm của bà.





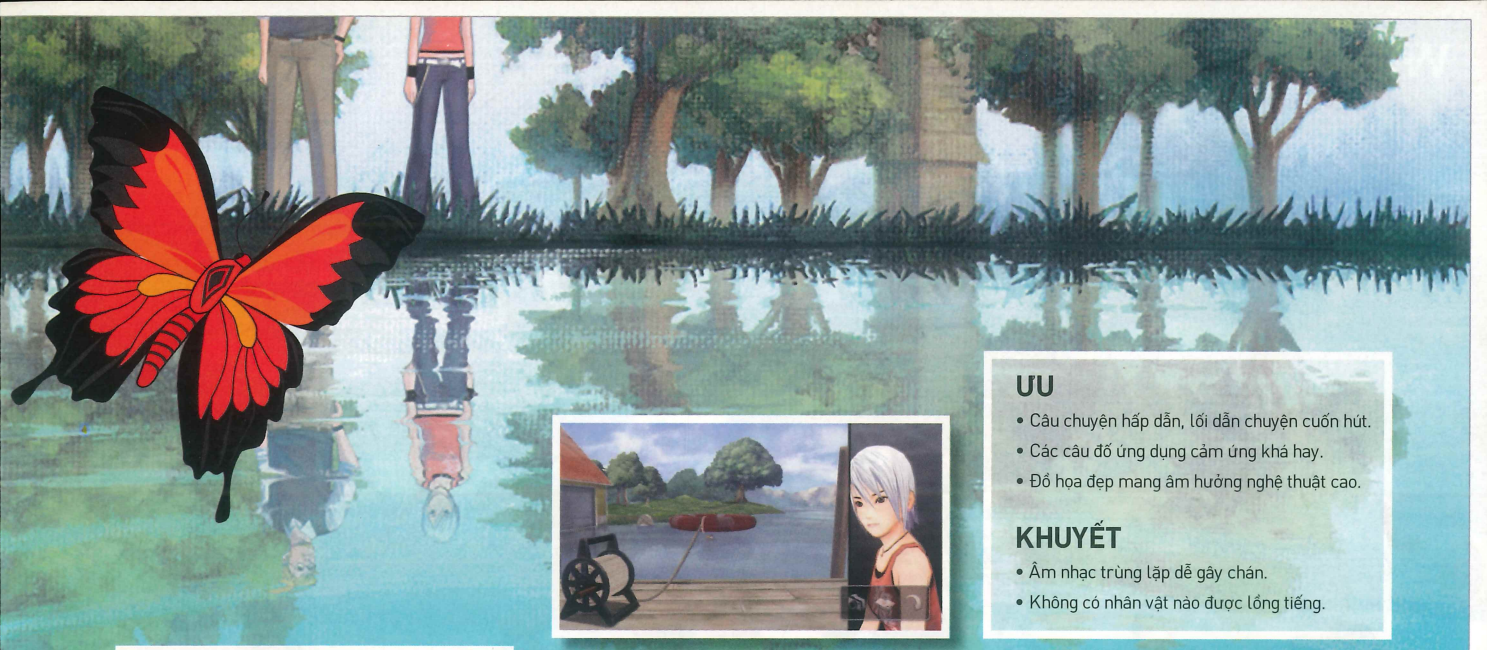
Là một game phiêu lưu nên câu chuyện của Another Code R được nhà phát triển Cing đầu tư xây dựng khá kỹ. Trong quá trình chơi, bạn sẽ cùng Ashley từ từ khám phá ra những điều bí ẩn thông qua những sự kiện xảy ra cũng như việc tiếp xúc với những người xung quanh. Game có một lối dẫn truyện mạch lạc, dễ hiểu, các tình tiết kết nối với nhau một cách chặt chẽ, được "bóc mở" dần qua quá trình chơi game. Ngoài ra, với việc phân chia game theo từng chương, mỗi chương lại có tiêu đề riêng, Another Code R đã tạo cho người chơi cảm giác mình đang theo dõi một cuốn tiểu thuyết trinh thám thực sự, cuốn hút từ đầu chí cuối.





ĐỘC ĐÁO VỚI HAI VẬT PHẨM DAS VÀ TAS

Lối chơi của Another Code R không mấy khác biệt so với những game cùng thể loại. Bạn điều khiển Ashley di chuyển từ cảnh này sang cảnh khác, gặp gỡ nói chuyện với các nhân vật, kiểm tra, thu lượm và kết hợp các loại đồ vật để giải quyết các câu đố. Nhìn chung, cách giải quyết các sự kiện, câu đố trong game là không thực sự khó, hầu như không bao giờ khiến bạn phải đau đầu nát óc nhiều để tìm ra lời giải. Có lẽ, mục đích của nhà sản xuất là muốn người chơi được thưởng thức câu chuyện hấp dẫn của game một cách trọn vẹn và liên tục hơn là cầm chân họ bằng những câu đố hóc búa, để rồi làm chậm đi nhịp tiếp diễn của game (vốn cũng đã khá chậm). Hầu như tất cả các phần giải đố đều đòi hỏi bạn phải sử dụng tính năng cảm ứng của tay cầm Wii Remote, nên cho dù



ƯU

- Câu chuyện hấp dẫn, lối dẫn chuyện cuốn hút.
- Các câu đố ứng dụng cảm ứng khá hay.
- Đồ họa đẹp mang âm hưởng nghệ thuật cao.

KHUYẾT

- Âm nhạc trùng lặp dễ gây chán.
- Không có nhân vật nào được lồng tiếng.

đơn giản, nhưng việc giải đố trong game cũng đem lại không ít sự thú vị.

Tuy nhiên, game cũng có những đặc trưng riêng của mình trong lối chơi. Đó là hai thiết bị luôn đồng hành cùng Ashley trong suốt trò chơi. Đầu tiên là chiếc máy tính bỏ túi DAS (Dual Another System). Nếu bạn đã chơi game Trace Memory trên DS thì cũng đã biết chiếc máy này rồi. Điều thú vị là hình dáng của nó y hệt một chiếc máy game cầm tay Nintendo DS ngoài đời. Trong phần này, bố Ashley gửi cho cô bé một phiên bản DAS mới, lần này giống hệt hệ máy DSi vừa ra mắt, với tính năng chụp hình bằng camera tích hợp sẵn. Chiếc DAS trong game đóng vai trò trợ giúp Ashley trong việc lưu giữ thông tin về câu chuyện, về các nhân vật, cũng như là thiết bị để bạn lưu trò chơi bất kỳ lúc nào. Lần này có thêm tính năng chụp ảnh, bạn có thể chụp bất kỳ khung cảnh nào trong game tùy thích. Đương nhiên tính năng này không phải chỉ để cho vui, mà còn rất quan trọng trong việc giải một số câu đố của game.

Khi gặp Richard, Ashley được ông trao thêm một thiết bị thứ hai, nói rằng đây là sản phẩm do mẹ cô làm ra. Mang tên TAS (True Another System), thiết bị này có hình dạng y hệt… tay cầm Wii Remote đến từng chiếc nút bấm. Chiếc máy bí ẩn này là trợ thủ rất đắc lực cho Ashley khi có thể giúp cô vượt qua bất kỳ cánh cửa được khóa bằng mật mã nào. Cách giải mã cũng được thể hiện khá thú vị. Khi hướng TAS vào bảng khóa, nó sẽ đọc được dòng mã để mở cửa và lúc này bạn cần phải nhập lại mã số theo đúng như vậy, chỉ bằng những phím có sẵn trên Wii Remote. Ví dụ, khi nhập các số 1, 2, A,B là quá dễ (thông qua các nút tương ứng). Nhưng nếu bảng mã có con số 3 thì làm thế nào? Lúc đó bạn phải bấm lần lượt 1, +, 2 sẽ ra được kết quả. Quả là rất thú vị phải không nào?

HÌNH TỐT, ÂM TỆ

Another Code R được xây dựng trên nền đồ họa 3D nghệ thuật và bắt mắt. Các khung cảnh được vẽ bằng kỹ thuật màu nước, với tông màu sắc êm dịu, trang nhã, rất phù hợp với phong cảnh miền quê thanh bình của khu vực hồ Juliet, bối cảnh chính của game. Các nhân vật cũng là mô hình 3D, được vẽ theo kiểu hoạt hình Nhật Bản (anime), càng giúp game mang phong cách của một cuốn tiểu thuyết bằng hình thực sự. Tuy nhiên, dù là môi trường 3D, nhưng bạn không thể khám phá nhiều ngõ ngách do game đã cố định hướng di chuyển của Ashley theo phương ngang (side-scrolling). Điều này mang lại cảm giác môi trường game hơi bị bó hẹp, nhưng do vốn không phải là một game bắt người chơi phải thám hiểm, khám phá, nên việc thiết kế này sẽ giúp bạn nhanh chóng đến được nơi cần đến mà không phải tốn quá nhiều thời gian cho việc di chuyển.

Trái ngược với sự bắt mắt của đồ họa trong game, đáng tiếc phần âm thanh lại là một khuyết điểm lớn. Các bản nhạc dù đa phần êm dịu, phù hợp với bối cảnh game và diễn tiến câu chuyện, nhưng lại không phong phú và chẳng mấy chốc bạn cứ phải nghe những giai điệu quen thuộc lặp đi lặp lại mãi đến mức nhàm chán. Chưa hết, các đoạn hội thoại, vốn là phần then chốt để dẫn dắt cốt truyện game lại không hề được lồng tiếng một chữ nào. Tất cả những gì ta nghe được chỉ là những tiếng "rè rè, rẹt rẹt" của những câu chữ chạy đều đều trong ô hội thoại. Không hiểu có phải vì lý do kinh phí hay thời gian hay không mà nhà sản xuất lại không thực hiện việc lồng tiếng cho game, vốn là điều mà hầu hết các game phiêu lưu ngày nay đều làm, để giúp các câu chuyện vốn dài lê thê trở nên hấp dẫn sinh động hơn.

Quả thực là rất đáng tiếc cho Another Code R khi vướng phải khuyết điểm lớn ở phần âm thanh, nếu không game đã thực sự là một sản phẩm nổi bật trong thể loại game phiêu lưu. Tuy nhiên, nếu rộng lượng bỏ qua khuyết điểm không nhỏ này, thì tất cả những mặt còn lại đều sẽ khiến bạn hài lòng khi thỏa mãn rất tốt các tiêu chí của một game phiêu lưu: đồ họa bắt mắt, cốt truyện hấp dẫn cùng những tình tiết, câu đố lôi cuốn. Nếu là một game thủ hâm mộ thể loại game đòi hỏi sự kiên nhẫn này, bạn đừng bỏ qua Another Code R nhé!

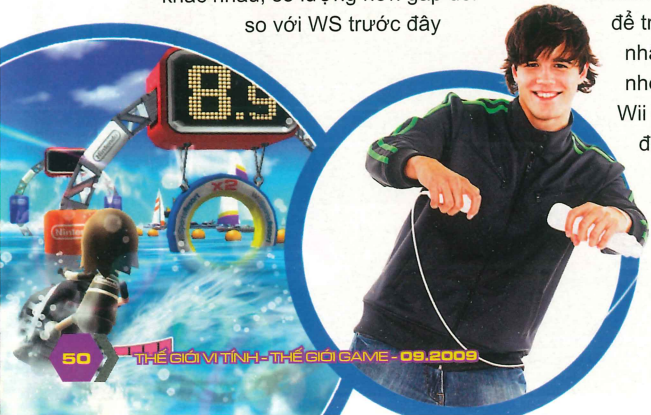
NGỌC CHÂU

Ngày thể thao trên bãi biển

Wii Sports Resort

WII SPORTS RESORT	
PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	Nintendo
THỂ LOẠI	Thể thao
NGÀY PHÁT HÀNH	26/07/2009
ESRB	Everyone
HỆ MÁY	Wii

Hậu bản kế thừa "đàn anh" Wii Sports đã kết hợp nhuần nhuyễn với phụ kiện mới Wii Motion Plus để tạo nên những màn trình diễn ấn tượng. Toàn bộ nội dung của WSR bao gồm 12 môn thể thao khác nhau, số lượng hơn gấp đôi so với WS trước đây



WII MOTIONPLUS: MÀN TRÌNH DIỄN ẤN TƯỢNG

Với hơn 45 triệu bản bán được khắp toàn cầu (tính đến cuối tháng 3/2009) Wii Sports (WS) nhanh chóng xô đổ những tên tuổi lớn như The Sims, Wii Play, Nintendogs, Super Mario Bros... để trở thành tựa game bán chạy nhất thời đại. Đóng góp không nhỏ này của WS không chỉ giúp Wii tiếp tục vững chãi ở ngôi vị đầu bảng mà còn khiến nhiều chuyên gia trong làng game cũng như giới game thủ buộc phải thay đổi lại cách nhìn nhận về hệ máy này. Không bỏ qua cơ hội khai thác con gà đẻ trứng vàng này, Nintendo nhanh chóng công bố phiên bản thứ hai của WS mang tên Wii Sports Resort (WSR) hứa hẹn sẽ tiếp tục khuấy đảo thị trường game hè 2009.

Khác biệt rõ nét nhất mà các game thủ dễ dàng cảm nhận được ở WSR so với WS trước đây là để thưởng thức được game, các game thủ phải sử dụng phụ kiện mới Wii MotionPlus (WMP) được bán kèm với game. Theo Nintendo, tác dụng chính của phụ kiện này là khi nó được gắn vào Wii Remote qua khe cắm để kết nối với Nunchuk trước đây, nó sẽ biến chiếc tay cầm này trở thành thiết bị cảm ứng 1:1, và có khả năng nhận hết 100% hành động của

người sử dụng chứ không đơn giản là chỉ dựa vào tám chiều đơn giản như trước đây. Việc này sẽ khiến các game thủ cảm nhận được các tựa game phát hành trên Wii trở về sau (có tận dụng phụ kiện này) thật và sinh động hơn, và Wii Sports Resort sẽ là tựa game tiên phong chứng minh được điều này.

ĐI BIỂN NGHỈ MÁT VÀ CHƠI THỂ THAO

Toàn bộ nội dung của WSR bao gồm 12 môn thể thao khác nhau, số lượng hơn gấp đôi so với WS trước đây. Không chỉ lấn át về số lượng, điểm hấp dẫn của các trò chơi này là người chơi phải vặn vẹo cơ thể mình với các thiết bị Wii Remote (đã được gắn WMP) và Nunchuk sao cho gần giống ngoài đời nhất. Điển hình như với bộ môn đua xe đạp (Cycling), người chơi phải dùng tay cầm Nunchuk và Wii Remote (thay cho chân) khẽ lắc thật nhịp nhàng để di chuyển đồng thời chỉnh hướng bộ điều khiển này thật khéo để nhân vật có thể tránh các chướng ngại vật trên đường đi. Ngoài thao tác chính xác, người chơi được khuyến khích giành những vị trí cao khi tranh tài với các đối thủ máy cùng thi đấu. Và để thực hiện được điều này, bạn phải tăng tốc và bẻ cua thật hợp lý sao cho nhân vật không bị mất sức (thể hiện qua các biểu tượng trái tim được đặt ở góc trái màn hình chơi) phải tạm dừng để nghỉ mệt hoặc thao tác quá chậm để đối phương vượt mặt. Việc này thoạt nghe khá đơn giản nhưng một khi đã bắt tay thực hiện, bạn sẽ thấy để trở thành tay lái kỳ cựu và chiếm lĩnh ngôi đầu bảng không phải là chuyện một sớm một chiều.

Việc luyện tập chăm chỉ và đạt được một số yêu cầu mà game đề ra (thông thường các yêu cầu này không quá khó để thực hiện) sẽ giúp bạn mở khoá thêm những bài tập cũng như những thử thách mới ở từng môn môn thể thao. Đơn cử như ở bộ môn bóng bàn, ngoài việc tranh tài cùng máy qua mục chơi Trận đấu (Match), bạn sẽ mở khóa thêm được phần Thách thức (Return Challenge) đòi hỏi phải thực hiện những cú trả bóng phức tạp trúng vào các lon nước ngọt được đặt ngẫu nhiên trên bàn thi đấu. Hay ở môn ném đĩa dành cho thú cưng "Frisbee Dog" bạn sẽ mở khoá thêm được môn "Frissbee Golf" có cách chơi tương tự như môn thể thao Golf nhưng đồ nghề mà bạn phải sử dụng giờ đây là chiếc đĩa bay thay cho gậy và banh trước đây.

ƯU
- Tích hợp cùng lúc nhiều môn thể thao.
- Tính năng chơi mạng hấp dẫn.

KHUYẾT
- Không hỗ trợ chức năng chơi trực tuyến.

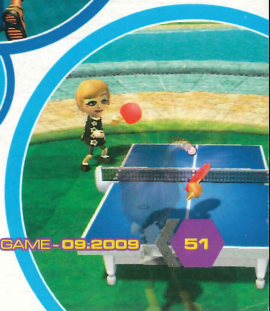
Tất nhiên, ngoài những thử thách mà máy đặt ra người chơi hoàn toàn có thể hoàn toàn có thể thực hiện những trận giao hữu cùng bạn bè vốn hứa hẹn nhiều hấp dẫn và kịch tính hơn rất nhiều qua phần chơi mạng được tích hợp sẵn của các môn thể thao kể trên. Chẳng hạn, mục chơi Speed Slice ở môn đánh kiếm, mục tiêu đặt ra cho người tham gia là phải sử dụng kiếm của mình (Wii Remote) cắt các đồ vật như sushi khổng lồ, dưa hấu… được ném ra từ trọng tài. Điểm khó của trò chơi này là ngoài việc phán đoán nhanh thời điểm mà trọng tài ném các vật dụng, người chơi còn phải thao tác các vết cắt thật chính xác theo đúng các mũi tên chỉ dẫn được in trên các vật dụng này. Ngoại trừ khuyết điểm cố hữu là không hỗ trợ chức năng chơi trực tuyến tương tự đàn anh WS trước đây, nhìn chung, đây là mục chơi rất hấp dẫn và cho thấy giá trị chơi lại của WSR khá cao.

KHÔNG CẦU KỲ NHƯNG ĐẦY THUYẾT PHỤC

Tập trung nhấn mạnh vào cách chơi cũng như phô diễn sự độc đáo của Wii MotionPlus nên đồ hoạ của WSR không cầu kỳ đậm chất nghệ thuật như The Legend of Zelda: Twilight Princess hay sắc sảo và rực rỡ như Super Mario Galaxy nhưng vẫn tươi tắn, đầy màu sắc như đúng với tên gọi đầy ý nghĩa của mình. Nintendo còn khá thành công khi mô phỏng các hiệu ứng vật lý phức tạp như mặt nước gợn sóng, tình trạng rơi tự do... để khiến các game thủ có thể cảm nhận game thật hơn. Không những vậy, cách thiết kế các nhân vật theo phong cách biếm hoạ vui nhộn đã giúp không khí các cuộc tranh tài trong game trở nên nhẹ nhàng, vui nhộn hơn. Hiệu ứng nhạc nền của game không có nhiều cải tiến nếu không muốn nói là được rập khuôn từ phiên bản gốc nhưng nhìn chung khá phù hợp với nội dung mà game đang hướng tới.

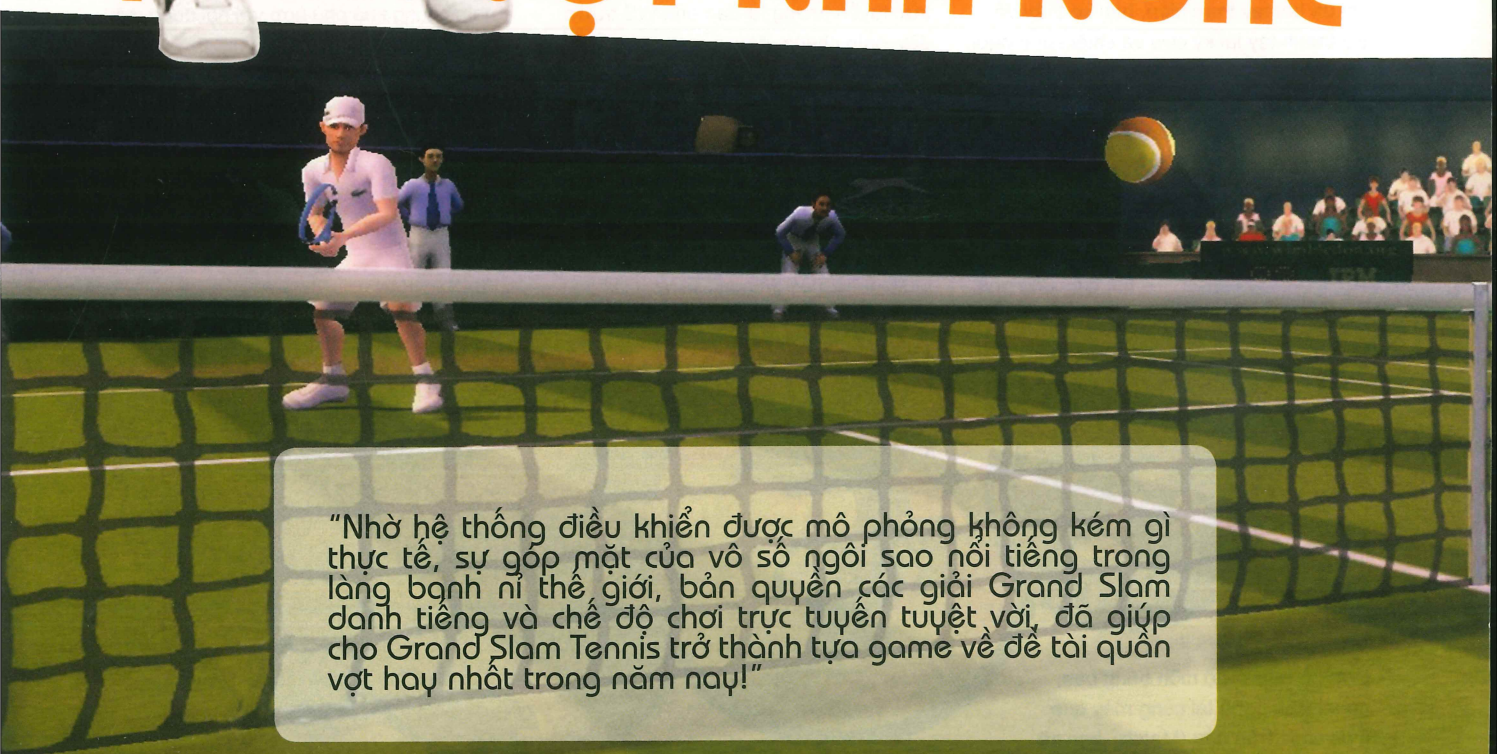
Nếu không đặt nặng vào 2 mảng nghe nhìn và tìm kiếm một trò chơi có thể tận dụng tốt chức năng của Wii MotionPlus cho cả gia đình, bạn bè chơi cùng nhau, WSR chính là một lựa chọn sáng giá, đáng đầu tư vào thời điểm này.

THÀNH NHÂN



GRAND SLAM TENNIS

QUẦN VỢT NHÀ NGHỀ



Thật hơn nhờ Wii MotionPlus

Tuy chỉ ra mắt game giới lần đầu tiên nhưng Grand Slam Tennis (GST) tỏ ra không hề kém cạnh những đàn anh đi trước khi game quy tụ hẳn dàn sao nổi tiếng trong quần vợt hiện nay như Roger Federer, Rafael Nadal, Andy Murray, Serena Williams, Maria Sharapova đến cả những tên tuổi đã trở thành huyền thoại như Pete Sampras, Boris Becker, Lindsay Davenport, Justine Henin. Nếu không thích hoá thân vào những nhân vật này bạn hoàn toàn có thể tự tạo riêng cho mình một tay vợt riêng với ngoại hình, vóc dáng được tuỳ ý lựa chọn.

Khi đã hoàn tất thủ tục trên bạn có thể tham gia ngay những trận giao hữu tại phần chơi Play Now hoặc bắt đầu sự nghiệp trở thành ngôi sao quần vợt của mình tại chế độ Grand Slam của game. Khác với Virtua Tennis và Top Spin vốn cho phép người chơi mài dũa những kỹ năng cơ bản cho nhân vật tại các học viện, hoặc các trò chơi nhỏ được sắp xếp độ phức tạp theo kiểu từ dễ đến khó. GST chỉ hướng dẫn những thủ thuật cơ bản cho các game thủ mới vào nghề qua phần Practice Court và Control Helps với những hình vẽ minh hoạ và chú thích được diễn giải khá cô đọng.

GST hỗ trợ cùng lúc cả bốn kiểu điều khiển khác nhau bao gồm Wii Remote (WR), WR có gắn WMP, WR cùng Nunchuk và WR có gắn WMP kết hợp cùng Nunchuk. Thực tế cho thấy WR có gắn WMP kết hợp Nunchuk là cách điều khiển tốt nhất trong cả bốn kiểu điều khiển trên. Bởi lẽ với cách điều khiển này người chơi không chỉ được chủ động, dễ dàng hơn khi di chuyển nhân vật trên sân (thay vì sử dụng bằng D-pad khá bất tiện nếu chỉ sử dụng WR hoặc WR được gắn WMP) mà việc thao tác các đường bóng trở nên chính xác hơn rất nhiều. Như để xác định được hướng bóng được trả ngược về sân đối phương giờ đây bạn chỉ cần xác định góc của chuôi vợt (WMP) hướng về phía nào khi trả bóng. Rất thuận tiện!

Từ một tay lính mới vào nghề, nhờ tài năng và kinh nghiệm người chơi sẽ lần lượt được tham dự các giải Grand Slam nổi tiếng thế giới như Autralian Open, French Open, Wimbledon Championships hay U.S. Open đồng thời hoà mình và nếm trải cảm xúc chiến thắng tại những sân vận động hàng đầu trong làng banh nỉ như Arthur Ashe Stadium, Louis Armstrong. Ngoài hàng tá phụ kiện được mở khoá như phục trang thi đấu, giày, vợt, người chơi còn có thể tích luỹ những kỹ năng sáng giá cho nhân vật của mình như phát bóng nhanh, trả giao bóng tốc độ… từ việc đụng độ và hạ được những ngôi sao hàng đầu thế

"Nhờ hệ thống điều khiển được mô phỏng không kém gì thực tế, sự góp mặt của vô số ngôi sao nổi tiếng trong làng banh nỉ thế giới, bản quyền các giải Grand Slam danh tiếng và chế độ chơi trực tuyến tuyệt vời, đã giúp cho Grand Slam Tennis trở thành tựa game về đề tài quần vợt hay nhất trong năm nay!"

giới. Tuy nhiên, để hạn chế việc lạm dụng quá nhiều vào các kỹ năng này, game chỉ cho phép người chơi trang bị tối đa là ba kỹ năng. Vì vậy bạn nên phân tích ưu khuyết nhân vật mà mình điều khiển để lựa chọn các kỹ năng này thật hợp lý để phát huy hiệu quả cao.

Song song với phần chơi đơn, GST không bỏ quên phần chơi trực tuyến hấp dẫn nơi game thủ có thể tham gia tranh tài với các bạn chơi khác trên toàn thế giới. Tuỳ thuộc vào thành tích thi đấu game sẽ đưa ra thứ hạng hiện thời của bạn tại trong nước cũng như quốc tế. Điều thú vị là cũng dựa vào bảng thành tích này bạn cùng các đồng hương khác có thể cải thiện vị trí của quê nhà trong mắt bạn bè thế giới thông qua điểm thưởng dành cho mỗi quốc gia nếu có tay vợt xuất sắc giành chiến thắng khi thi đấu. Đây chắc chắn sẽ lẽ là mục chơi tiêu tốn của bạn không ít thời gian đồng thời mang lại cho người chơi những giây phút giải trí tuyệt vời.

Nếu không muốn đơn thuần là cọ xát kinh nghiệm thi đấu, giải trí đơn thuần mà muốn dùng đây làm môn thể thao để rèn luyện thân thể bạn có thể xếp lịch tập luyện hằng ngày đồng thời quan sát lượng calo tiêu hao qua mỗi lần tập tại phần Get Fit mà game cung cấp. Ngoài ra, bạn có thể rủ thêm bạn bè cùng tham khảo thêm những chế độ chơi mới vốn đã được chỉnh sửa luật thi đấu truyền thống tại phần Party Mode.

Hình đẹp, âm thường

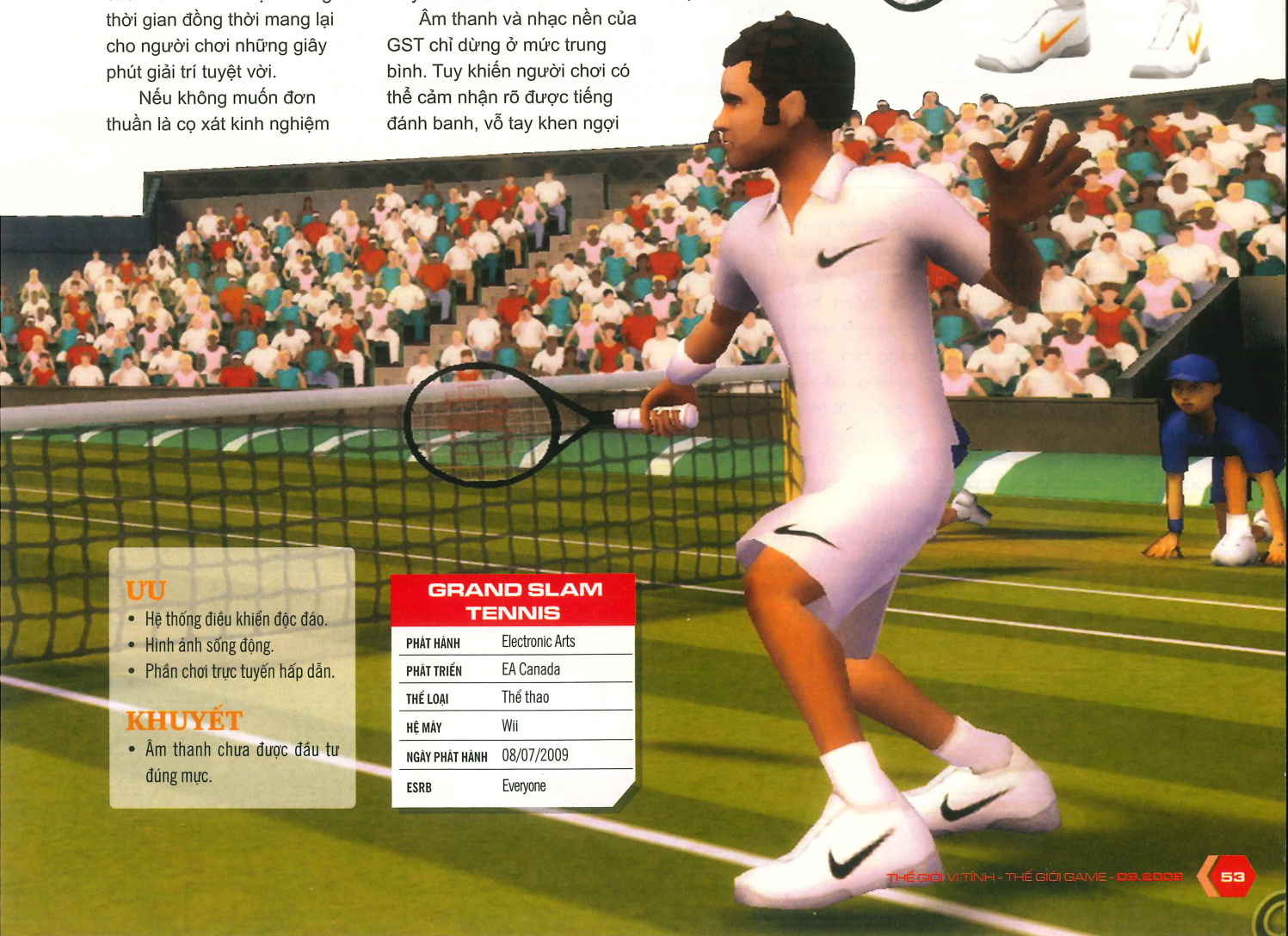
Thay vì đi theo hướng tả thực như Top Spin và Virtua Tennis, GST thể hiện nhân vật cũng như cảnh quan môi trường theo phong cách hoạt hình nhưng vẫn giữ được nét đặc trưng riêng ngoài đời thật. Ví như mái tóc xù để dài được buộc khăn đỏ khó lẫn vào đâu được của tay vợt Mĩ - John McEnroe hay mái tóc nâu vàng được bọc trong chiếc nón kết đội ngược của tay vợt đến từ xứ sở Kanguroo, Lleyton Hewitt.

Âm thanh và nhạc nền của GST chỉ dừng ở mức trung bình. Tuy khiến người chơi có thể cảm nhận rõ được tiếng đánh banh, vỗ tay khen ngợi của khán giả cũng giọng phân tích trận đấu của các bình luận viên nhưng chúng diễn ra khá nhạt, lặp lại nhiều nên không đọng lại nhiều ấn tượng sâu sắc.

Ứng viên số một của năm

Việc thay đổi khá toàn diện về hệ thống điều khiển nhờ sự hỗ trợ độc đáo của WMP cùng vô số những ưu điểm khác đã giúp GST trở thành tựa game về đề tài quần vợt độc nhất vô nhị từ trước đến nay. Nếu không có nhiều thay đổi, nhiều khả năng GST sẽ nắm chắc ngôi vị quán quân game quần vợt hay nhất của năm 2009 này.

MẠNH CƯỜNG



ƯU
- Hệ thống điều khiển độc đáo.
- Hình ảnh sống động.
- Phần chơi trực tuyến hấp dẫn.

KHUYẾT
- Âm thanh chưa được đầu tư đúng mực.

GRAND SLAM TENNIS

PHÁT HÀNH	Electronic Arts
PHÁT TRIỂN	EA Canada
THỂ LOẠI	Thể thao
HỆ MÁY	Wii
NGÀY PHÁT HÀNH	08/07/2009
ESRB	Everyone

Bonsai Barber

Phó cạo Bonsai

Điểm khó "đụng hàng" của Bonsai Barber(BB) so với hầu hết các trò chơi đã ra mắt trước đây là bạn vào vai một thợ hớt tóc chuyên nghiệp với đối tượng khách hàng chính là những cây Bonsai có tính cách và hình dạng không khác con người.

Giống như thợ làm đầu, người chơi sẽ được cung cấp các dụng cụ cơ bản để hành nghề như kéo, tông-đơ, lược…Các dụng cụ này sẽ được mô phỏng thông qua điều khiển Wii Remote có khả năng tái hiện lại không kém ngoài đời thực. Chẳng hạn, khi cắt tóc bạn phải khéo léo rê Wii Remote kết hợp với phím A thật nhịp nhàng thì mới có thể thao tác thành công.

Khởi điểm, khách hàng sẽ chỉ yêu cầu bạn thực hiện những kiểu đầu đơn giản như dạng hình tam giác, vuông. Càng về sau bạn sẽ được yêu cầu những kiểu đầu phức tạp hơn như hình tròn, gợn sóng...đòi hỏi bạn phải tập trung và tỉ mẩn hơn. Tùy vào trình độ cũng như tay nghề mà khách hàng sẽ đánh giá năng lực của bạn theo cấp độ từ 1 đến 5 sao. Khi đã có chút tiếng tăm bạn có thể sắp lịch để hẹn khách hàng quen, cũng như được giới thiệu và tiếp cận thêm những vị khách mới sang trọng nhưng khó tính.

Bạn còn được sử dụng các dụng cụ đặc biệt. Điển hình như bình xịt thuốc mọc tóc có thể giúp bạn sửa sai nếu chẳng may trong lúc cao hứng hớt mất quá nhiều tóc của khách. Mỗi khi thực hiện song một kiểu tóc cho khách hàng bạn còn phải dùng "chiêng" để báo hiệu cho khách biết (có lẽ các hàng trong game thường tranh thủ ngủ khi bạn đang làm đầu cho họ). Ngoài ra, game còn cung cấp thêm cho bạn một chiếc máy ảnh để có thể lưu lại những kiểu đầu ấn tượng mà mình đã từng thực hiện cho khách hàng. Mặt khác, game còn tích hợp sẵn tính năng Leaderboard, cho phép bạn so sánh tay nghề của mình so với các "phó cạo" khác trên mạng.

Chỉ được dựng hoàn toàn trên khuôn 2D nhưng tông màu thể hiện sáng và đặc biệt là cách tạo hình các nhân vật theo phong cách hoạt hình vui nhộn nên BB vẫn tạo được thiện cảm tốt cho người chơi khi mới tiếp xúc. Nhạc nền và âm thanh phỏng của game không có nhiều điểm nổi bật và ít đọng lại nhiều cảm xúc cho người chơi. Đổi lại với cách chơi lạ của mình BB rất đáng để các game thủ trên Wii lưu ý

Được thành lập vào năm 2000 bởi Martin Hollis - cựu giám đốc sản xuất của trò chơi đình đám GoldenEye 007, Zoonami từng "trình làng" nhiều game như Zendoku, Go! Puzzle. Bonsai Barber chính là sản phẩm mới nhất của họ trên dịch vụ Wii Ware đầu năm nay.

THANH THẢO

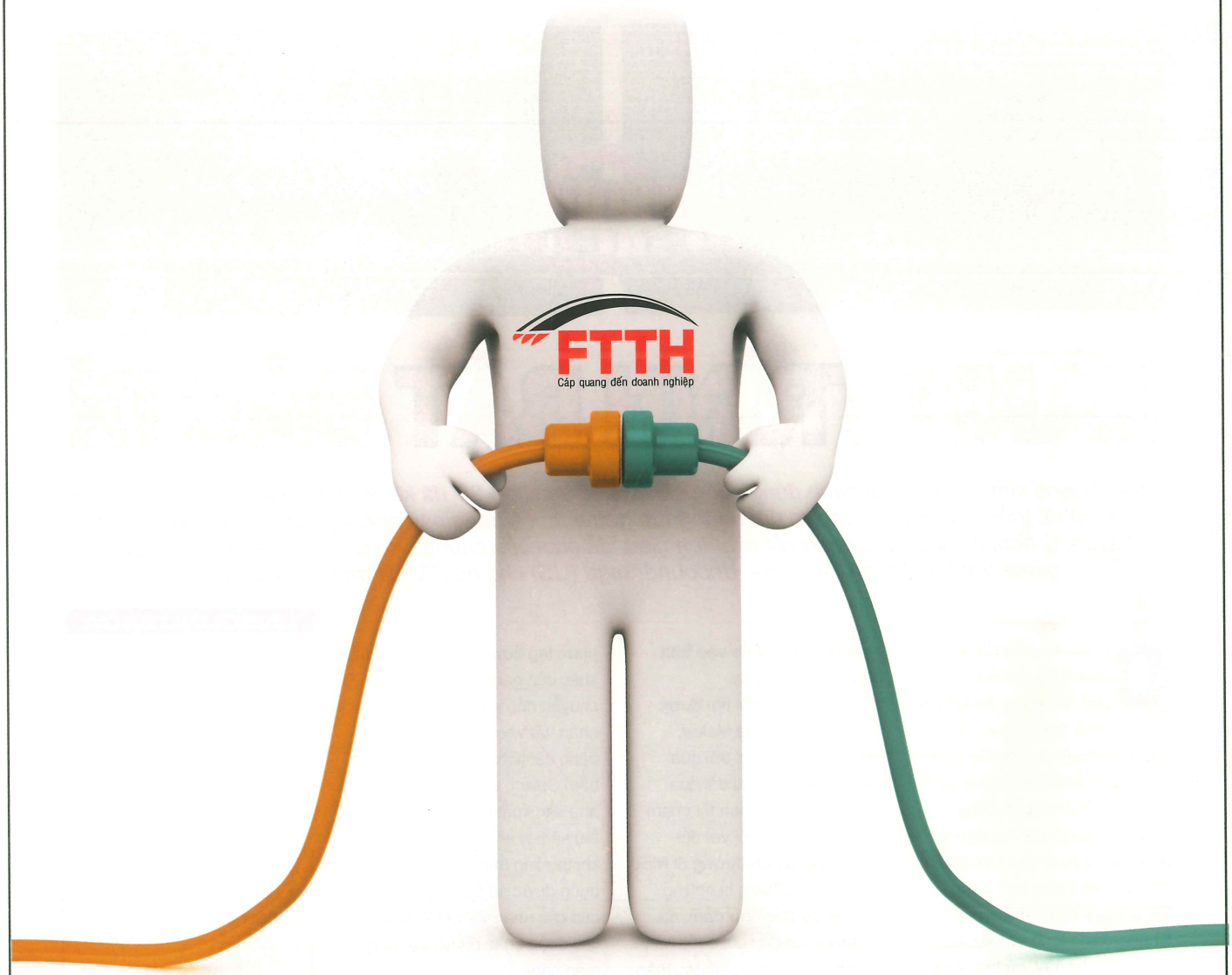
BONSAI BARBER	
PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	Zoonami
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	Wii
NGÀY PHÁT HÀNH	30/03/2009
ESRB	Everyone

ƯU

- Ý tưởng mới lạ.
- Hình ảnh bắt mắt.
- Nhiều tình huống vui nhộn.

KHUYẾT

- Âm thanh chưa được đầu tư nhiều.
- Còn ít mục chơi.



INTERNET CÁP QUANG
Siêu tốc
mới của Viettel

Giải pháp truy nhập Internet tốc độ cao dành cho doanh nghiệp:

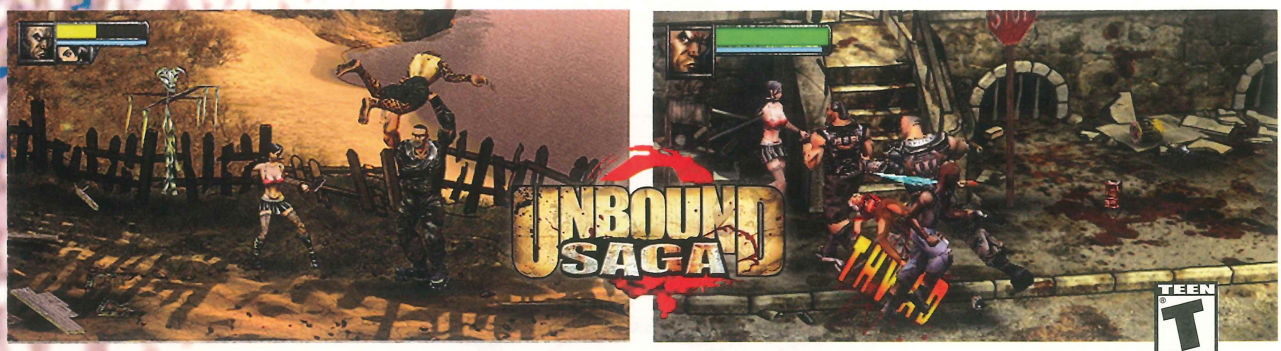
- Triển khai bằng cáp quang: chất lượng ổn định, bảo mật cao.
- Tốc độ đường truyền cực nhanh, băng thông lớn.
- Dịch vụ hỗ trợ IP tĩnh và băng thông đối xứng cho phép triển khai nhiều ứng dụng.
- Mỗi đường truyền có 1 nhân viên giám sát từ xa 24/7. Xử lý sự cố tối đa 3h.

Với lợi thế cơ sở hạ tầng cáp quang đáp ứng triển khai dịch vụ trên 63 tỉnh, thành phố, Viettel tự hào sẽ mang lại cho Quý khách hàng một dịch vụ mới xứng tầm với nhu cầu và đẳng cấp của doanh nghiệp.

VIETTEL

Hãy nói theo cách của bạn

Hotline: **(04-08) 6.288.0.288**



HÀNH TRÌNH BẤT ĐẮC DĨ

Thời hoàng kim của thể loại hành động cuộn cảnh (side scroller) 2D đã kết thúc từ khá lâu, nhưng không ít nhà phát triển vẫn tiếp tục cho ra đời những tựa game thuộc dạng này nhằm phục vụ những game thủ có tâm lý hoài cổ hoặc yêu thích kết cấu đơn giản, dễ chơi của chúng. Trò chơi vừa ra mắt của xưởng game Vogster Entertainment – Unbound Saga (US) cho hệ PSP là một ví dụ điển hình.

Cốt truyện của US xoay quanh bộ đôi Rick và Lori. Vì một lý do khách quan cả hai tình cờ lạc vào thế giới truyện tranh đầy phức tạp. Từ những con người bình thường, Rick và Lori bỗng chốc trở thành những người hùng bất đắc dĩ và buộc phải đối phó với hàng loạt băng đảng nguy hiểm khác nhau. Không đành lòng với sự sắp đặt khó hiểu này, cả hai quyết định cùng nhau phối hợp để tìm ra manh mối của một kẻ có bí danh là "The Maker" – người đã đẩy họ vào tình huống trớ trêu này.

Để giúp bộ đôi tìm được manh mối của The Maker, người chơi sẽ phải trải qua mười màn chơi trải dài qua từng hang ổ của bọn tội phạm đường phố. Để đối với đối phương gặp trên đường đi Rick và Lori được trang bị những đòn thế cơ bản như đấm, đá... Ngoài ra, xuyên suốt cuộc hành trình người chơi có thể thu thập thêm các đồng tiền (token) nằm ẩn để có thể mở khoá thêm các kỹ năng mới cho nhân vật như tàng hình, hồi phục thanh năng lượng nhanh hơn, thực hiện được những chiêu thức sát thủ và phức tạp hơn. Một điểm thú vị khác của game là bạn có thể chuyển đổi qua lại giữa hai nhân vật vào bất kỳ lúc nào bằng cách thao tác qua phím bấm Select. Cách làm này của nhà sản xuất hy vọng các game thủ sẽ bớt nhàm chán hơn khi thưởng thức cũng như tận dụng được sở trường đặc biệt của các nhân vật chính ở từng giai đoạn khác nhau của từng màn chơi.

Đáng buồn là với ý tưởng thực hiện không đến nỗi tồi nhưng khi hoàn thành US lại vướng khá nhiều khuyết điểm lớn. Một trong số đó chính là trí thông minh nhân tạo (AI) của các đối thủ máy vốn quá khiêm tốn. Chúng hầu như không tạo được khó dễ cho người chơi xuyên suốt từ đầu đến cuối game. Do đó, người chơi không cần phải bận tâm nhiều đến việc mở khoá các kỹ năng mới cho các nhân vật, bởi chỉ với vài đòn thế cơ bản họ cũng đủ để vượt qua các màn chơi dễ dàng. Có lẽ ngầm hiểu được điều này mà các màn chơi trong game không bố trí các điểm lưu tạm (check point) để người chơi có thể sửa sai. Nếu chẳng may sẩy chân khi chiến đấu bạn phải chịu khó thực hiện màn chơi lại từ đầu.

UNBOUND SAGA

PHÁT HÀNH	Vogster Entertainment
PHÁT TRIỂN	Vogster Entertainment
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	PSP
NGÀY PHÁT HÀNH	16/07/2009
ESRB	Teen

ƯU

- Cảnh nền và gam màu sử dụng ấn tượng.

KHUYẾT

- Trí thông minh của máy kém
- Không hỗ chức năng chơi co-op
- Nhạc nền đầu tư hời hợt, thiếu chiều sâu.

Thất bại gần như hoàn toàn về cách chơi, 2 mảng nghe và nhìn của game cũng không khá gì hơn. Dù chọn phông nền và sử dụng màu sắc khá ấn tượng nhưng động tác của các nhân vật trong game được thực hiện rất sơ sài, khô cứng. Chất lượng nhạc nền và âm thanh mô phỏng diễn ra khá tẻ nhạt, đơn điệu. Với quá nhiều khuyết mắc phải, US chắc chắn sẽ bị nhiều game thủ sớm lãng quên dù thời điểm mà game được chọn để ra mắt tương đối thuận lợi.

HẠNH NGUYÊN

DJ Wang Tỉnh táo để tạo giai điệu đầy hấp lực!

Bước ra từ America Club vào độ tầm hơn 1 giờ sáng, chàng DJ 8x tài năng tay cầm bộ đồ nghề DJ chuyên nghiệp, gương mặt vui cười không tí gì mệt mỏi sau một đêm dài chơi nhạc cuồng say, phong cách trẻ trung, cởi mở và dí dỏm của Wang đã khiến buổi trò chuyện lúc nửa đêm càng thêm thú vị!

• Hi Wang! Nghe nhắc đến bạn nhiều rồi, mãi đến hôm nay mới được gặp gỡ đó! Công việc DJ của bạn dạo này thế nào?
(cười) Thì bạn cũng thấy rồi đó, vẫn đi sớm về khuya, bận rộn đều đều. Nghề của "cú đêm" là thế mà!

• Biệt danh "cú đêm" nghe rất ấn tượng lại phản ánh rất thực về nghề DJ! Không biết đêm làm cú còn ban ngày thì là gì nhỉ? (cười)
... làm mèo lười! (cười) Nói đùa chứ ban ngày Wang đi tập nhạc, chiều thì dạy hiphop và DJ cho các bạn trẻ tại nhà.

• À thì ra vậy! Theo Wang thì bạn trẻ cần hội đủ yếu tố gì để có thể theo đuổi nghề DJ?
Dù bạn theo đuổi bất kỳ ngành nghề nào thì niềm đam mê vẫn là yêu cầu tối thiểu. Tuy nhiên, với nghề DJ, đam mê âm nhạc thôi vẫn chưa đủ, bạn trẻ cần có một khả năng thẩm thấu âm nhạc tốt, chịu khó tìm tòi và nghiên cứu các thể loại nhạc.

• Wang có nghĩ đây là một nghề hot trong giới trẻ hiện nay?
Có chứ! Ngày nay, các bạn trẻ có nhiều cơ hội tiếp cận với nghề này hơn, đặc biệt với sự lên ngôi của nhiều dịch vụ giải trí hiện nay, các trung tâm đào tạo DJ chuyên nghiệp cũng được thành lập, không còn tình trạng "người trước truyền người sau" nữa.

• Được biết Wang tốt nghiệp ngành CNTT, vậy điều gì ở DJ đã hút hồn bạn?
(cười) Đơn giản chỉ vì đam mê âm nhạc, đó gần như là một món ăn tinh thần trong thực đơn mỗi ngày của Wang. Thú thật, Wang khó mà đứng yên khi nghe tiếng nhạc phát ra từ đâu đó. (cười) Wang nghĩ, nếu như nhạc trưởng là người giữ nhịp cho dàn nhạc xướng âm thì DJ chính là linh hồn của cả chương trình âm nhạc hiện đại. Đây cũng chính là điều cuốn hút Wang đến với nghề này!

• Wang đã bao giờ nảy ra ý nghĩ sẽ ứng dụng âm sắc nhạc cụ truyền thống VN vào việc chơi nhạc?
Trước đây Wang đã từng sử dụng âm nhạc dân tộc trong bản mix cho nhóm nhảy hiphop Big South. Sắp tới, Wang sẽ cho ra mắt một album remix mang phong cách hiphop dựa trên những bài dân ca quen thuộc cùng với các âm thanh của nhạc cụ dân tộc như tranh, bầu, sáo... Wang tâm đắc album này lắm!

• Wang có thể "bật mí" với các bạn trẻ bí quyết để bước vào thế giới DJ thực thụ?
Phải luôn cập nhật mình, phải thuộc nhạc và quan trọng là phải tinh tảo để phân loại nhạc theo tempo (nhịp) rồi nối chúng thành một "tour nhạc" theo giai điệu phù hợp với gu thưởng thức của thính giả, đồng thời giữ cho không khí luôn sôi động và cuồng nhiệt qua từng bước chân của họ.

• Trong tiếng nhạc quay cuồng cùng thứ ánh đèn chói chát, Wang làm thế nào giữ được sự tinh tảo cao độ khi "phiêu" nhạc?
(cười) Nhờ "vũ khí bí mật" Birdy đó!

• Birdy? Vũ khí bí mật?
(cười) Chắc là bạn chưa biết rồi. Đó chính là tên của một loại cà phê lon mà Wang vẫn thường dùng. Không cần phải pha chế gì cả, chỉ bật nắp là thưởng thức ngay, vô cùng tiện lợi! Bạn nghĩ xem, những lúc đang "phiêu" nhạc mà phải đi pha cà phê thì thiệt là bực bội, tự nhiên dòng cảm xúc bị cắt ngang oan uổng!

• Thì ra là thế! Nghe Wang nói về Birdy làm mình tò mò quá!
Nếu có dịp bạn nên thử sẽ cảm nhận được hương vị mới lạ độc đáo, hoàn toàn tinh tảo và sảng khoái dù có phải "chiến đấu" đến tận khuya, chẳng hạn như hôm nay nè! (cười)

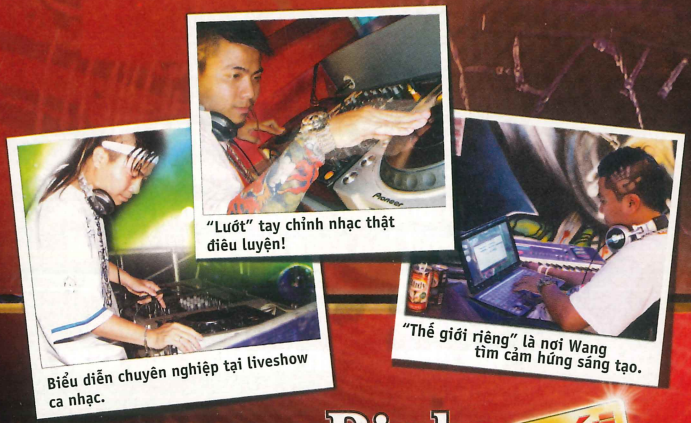
• Đúng là nhìn Wang không hề mệt mỏi dù công việc bận rộn cả ngày! Sắp đây, Wang có thể chia sẻ với độc giả một vài dự tính trong tương lai gần của bạn?
Rất sẵn sàng! Dự tính trong năm 2011, Wang sẽ hợp tác cho ra đời một khu vui chơi giải trí phức hợp (Entertainment Complex) dành cho giới trẻ năng động, những người yêu thích âm nhạc, dance và những trò chơi x-game mạo hiểm. Ngoài ra, sân chơi này còn có những cụm rạp chiếu phim hoành tráng, bar, vũ trường, khu vực riêng cho những ai đam mê graffiti (nghệ thuật vẽ tường), hiphop, breakdance và cả shopping nữa!

Wow... nghe rất là ấn tượng đó! Ắt hẳn Wang đã lên kế hoạch từ lâu rồi. Cảm ơn Wang về buổi trò chuyện thú vị này. Chúc cho chàng DJ 8x tiếp tục tỏa sáng với những giai điệu đầy hấp lực và sớm thực hiện thành công ước mơ về một sân chơi thực thụ cho giới trẻ Việt Nam!

Kỳ tới: NTK Thanh Tùng

BẠN BIẾT GÌ VỀ DJ WANG?

- **Tên thật:** Trần Minh Quang
- **Từng "đánh nhạc" trong các chương trình lớn như:** "Audition – Vũ điệu trẻ 2009", "Mega dance", "Break your life"...
- **Live mixing cho các live show** của Diva Thu Minh, Mỹ Lệ, Hồ Ngọc Hà, Anh Khoa...
- **Biểu diễn** thường xuyên tại Cage bar, Q bar, Velvet và các club nổi tiếng trong thành phố.
- **Thói quen** không ăn sáng nhưng bắt buộc phải uống 1 lon cafe Birdy để giữ tinh thần tỉnh táo chào ngày mới.
- **Câu nói tâm đắc:** Hày để âm nhạc là chính bạn!
- **Trao đổi thêm với Wang tại:** minhwangtran@yahoo.com



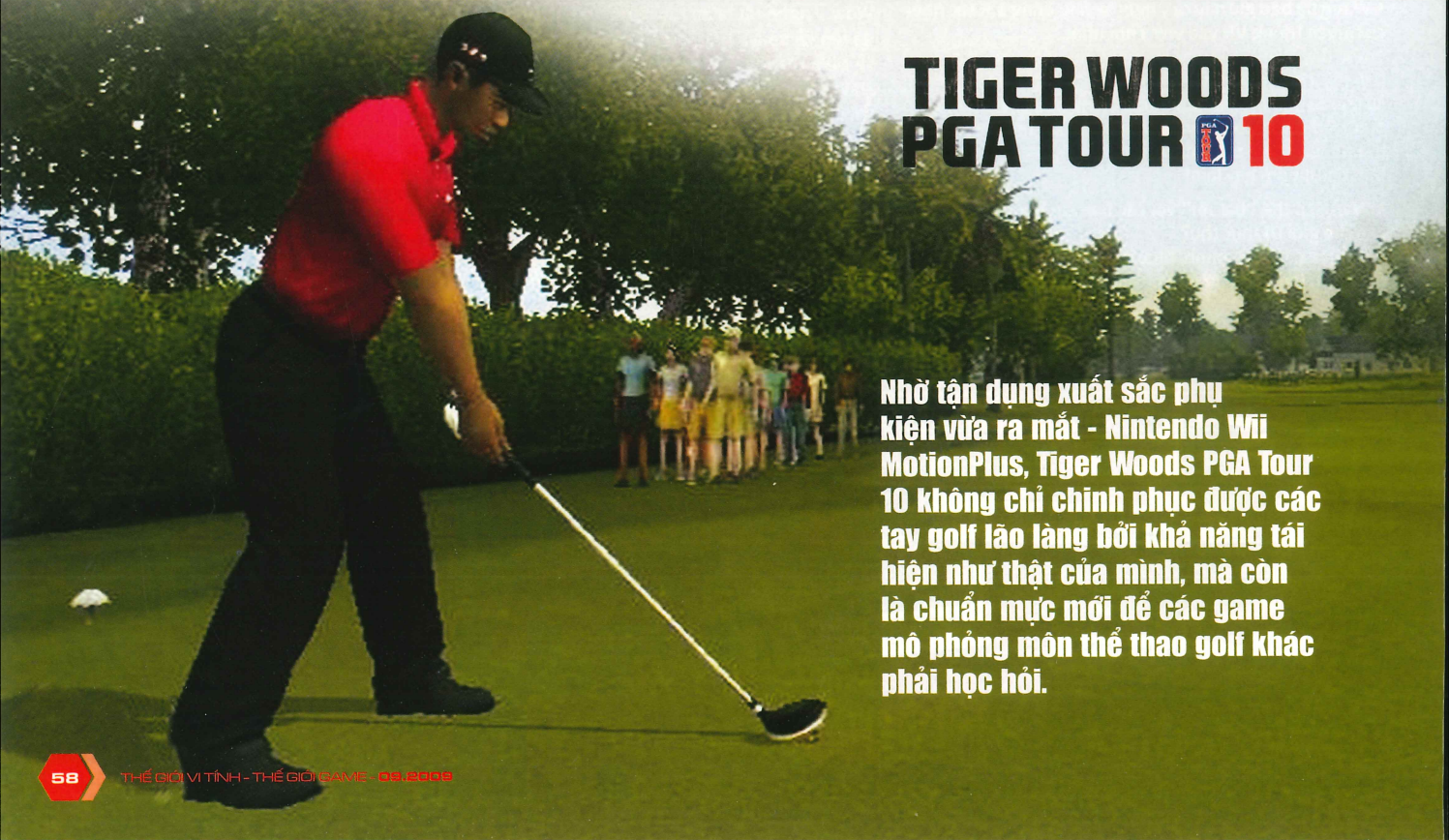
"Lướt" tay chỉnh nhạc thật điêu luyện!

Biểu diễn chuyên nghiệp tại liveshow ca nhạc.

"Thế giới riêng" là nơi Wang tìm cảm hứng sáng tạo.

CÀ PHÊ LON Birdy® mới
www.birdy.com.vn
Tỉnh ngay chưa đến 3 giây!
AJINOMOTO

CHƠI GOLF CÙNG TIGER WOODS



Nhờ tận dụng xuất sắc phụ kiện vừa ra mắt - Nintendo Wii MotionPlus, Tiger Woods PGA Tour 10 không chỉ chinh phục được các tay golf lão làng bởi khả năng tái hiện như thật của mình, mà còn là chuẩn mực mới để các game mô phỏng môn thể thao golf khác phải học hỏi.

Tuy vấp phải sự cạnh tranh gay gắt của những tên tuổi khá cứng cựa như Hot Shot Golf, Mario Golf nhưng với lịch xuất hiện dày đặc và phong độ khá ổn định nên kể từ khi ra mắt đến nay loạt game Tiger Woods PGA Tour (TWPT) thuộc sở hữu của đại gia EA luôn được xem là ông hoàng của thể loại game đánh golf trong game giới. Đặc biệt là nhờ cơ chế cảm ứng tuyệt vời của hệ máy Wii, dòng game này càng tiến gần hơn đến biên giới giữa thực và ảo tiêu biểu qua phiên bản TWPT 09 All-Play dành riêng cho hệ máy này phát hành hồi năm ngoái vốn được giới chuyên môn và các game thủ đam mê bộ môn này đánh giá rất cao.

Nối tiếp thành công đó, TWPT 10 – thành viên mới nhất của dòng game danh tiếng này được ra đời hứa hẹn sẽ tiếp tục hoàn thiện hơn những khuyết điểm còn tồn tại của đàn anh đi trước nhằm giữ vững danh hiệu hiện có đồng thời nới rộng hơn khoảng cách với các đối thủ cạnh tranh khác.

Không kém đời thật

Thoạt nhìn cơ chế cảm ứng, mô phỏng động tác chơi golf của TWPT10 về cơ bản không mấy khác so với các game cùng thể loại trên Wii. Người chơi phải cầm chiếc Wii Remote, đứng song song với màn hình và hướng đầu tay cầm xuống dưới. Trước khi quyết định thực hiện cú đánh, người chơi có thể nhấn giữ cả hai phím A và B sau đó vung gậy để máy có thể ước lượng lực phát ra cũng như hướng đi của bóng. Song song đó bạn có thể nhấn riêng phím A để xác định phạm vi mà bóng sẽ hạ cánh, cũng như quan sát các chướng ngại vật trên sân. Một khi đã thử và tính toán xong, lúc này bạn chỉ việc nhấn phím B và vung Wii Remote để thực hiện cú đánh của mình.

Tuy nhiên, nếu thưởng thức TWPT 10 theo cách điều khiển trên (sử dụng độc nhất Wii Remote) thì bạn chỉ mới cảm nhận được 70% trò chơi bởi 30% tinh tuý còn lại chỉ sẽ phát huy khi bạn kết nối Wii MotionPlus (WMP) với Wii Remote. Khi kết nối thiết bị này, trước khi trực hiện các cú đánh, màn hình phải của trò chơi sẽ được cập nhật thêm một biểu tượng hình tròn kèm theo mũi tên chỉ hướng. Tuỳ vào chuyển động của cổ và cánh tay người chơi khi vung Wii Remote (đã gắn WMP) mà mũi tên chỉ hướng này sẽ thay đổi khá rõ rệt. Điều này sẽ ảnh hưởng trực tiếp đến hướng bóng sau khi đánh. Đối với các tay golf mới vào nghề vốn chưa thuần thục về cách điều chỉnh hướng gậy cũng như cách đánh bóng thì kiểu điều khiển này sẽ gây khó khăn không nhỏ. Tuy nhiên, với các tay golf kỳ cựu thì cách điều khiển chi tiết này sẽ giúp họ tính toán chiến thuật thi đấu dễ dàng hơn nhiều so với trước đây.

Khi đã nắm bắt đầy đủ cách điều khiển của game bạn có thể bắt đầu sự nghiệp đánh golf của mình tại My Career. Trong phần chơi này, bạn có thể tạo riêng cho mình một nhân vật với giới tính, chiều cao, cân nặng…tuỳ vào ý thích. Mỗi nhân vật tạo ra sẽ bị chi phối bởi tám chỉ số chính là Power, Accuracy, Ball Striking, Approach, Spin, Putting, Recovery và Luck. Các chỉ số này sẽ tác động không nhỏ đến quá trình thi đấu của các nhân vật. Như nhân vật có chỉ số Power cao sẽ thực hiện được những cú phát bóng uy lực, mạnh và ngược lại. Thời điểm đầu, game chỉ cung cấp cho bạn số lượng điểm kinh nghiệm khá hạn chế để phân bổ vào các chỉ số trên. Dựa vào cách thể hiện ở từng giải đấu, lượng điểm kinh nghiệm này sẽ tăng dần và bạn sẽ có cơ hội được phát huy thế mạnh của nhân vật hoặc bổ sung những khuyết điểm của họ. Cũng dựa vào thành tích thi đấu này, người chơi còn có thể sắm sửa thêm trang phục, gậy và các vật dụng khác cho nhân vật của mình.

Nếu không thích rập

khuôn vào những luật chơi truyền thống khá cứng ngắc bạn có thể lựa chọn hơn chục kiểu chơi khác không kém phần thú vị tại phần Game Modes, đơn cử như Rings. Trong phần chơi này, bạn vẫn phải hoàn thành các lỗ golf với tổng số gậy bằng hoặc dưới số lượng quy định. Tuy nhiên, ở mỗi lỗ, game lại đặt rải rác trong khu vực những vòng tròn với kích cỡ và màu sắc khác nhau. Nếu đánh bóng lọt qua những vòng tròn này bạn sẽ được tính điểm cao hơn so với cách thực hiện thông thường. Nguyên tắc đặt ra là vòng càng nhỏ thì điểm số càng cao. Để có thể đánh bóng lọt qua các chiếc vòng nhỏ này lại là chuyện không hề đơn giản, bởi vị trí mà chúng đặt rất phức tạp khi thì cao tít trên không, lúc lại bên rìa sân bóng, chỉ cần sơ sẩy một chút là bạn có thể phải trả giá khá đắt.

Một kiểu chơi khác cũng khá độc đáo là Target 2 Target. Nhưng những chiếc vòng đầy màu sắc được thay thế bằng các tấm bia đặt rải dọc khắp sân đánh. Nhiệm vụ của bạn là đánh bóng sao cho bóng rơi vào đúng phạm vi những tấm bia đó để ghi điểm. Bia đặt càng xa, và bóng rơi càng gần tâm thì ngoài điểm số cao bạn còn được nhận thêm bóng (do số lượng bóng mà game tặng cho bạn ban đầu trong mục chơi này rất ít) để thực hiện những cú đánh kế tiếp. Game sẽ kết thúc khi bạn đã xài hết số bóng hiện có. Còn rất nhiều kiểu chơi khác mà người viết không thể liệt kê trong khuôn khổ bài viết này và xin được để bạn đọc tự khám phá.

Bên cạnh việc đầu tư và chăm chút cho phần chơi đơn, TWPT 10 còn tập trung không nhỏ vào phần chơi mạng, đặc biệt là kiểu chơi trực tuyến đang rất phổ biến hiện nay. Sàn đấu trực tuyến của game luôn nhộn nhịp, sôi động với các giải đấu được tổ chức hàng ngày, tuần và luôn ghi nhận, cập nhật những thành tích của người chơi để cho biết vị trí và thứ hạng hiện thời của họ trên bảng tổng sắp thế giới. Đặc biệt là nếu mở tính năng The Weather Channel trong phần chơi này, game sẽ mô phỏng lại các hiệu ứng thời tiết của sân đấu y hệt với khu vực mà bạn đang sống để giúp việc cảm nhận game trở nên gần gũi hơn.

TWPT 10 quy tụ khá nhiều tay golf hàng đầu trong làng golf thế giới như Tiger Woods, Ian Poulter, John Daly, Paula Creamer, Natalie Gulbis…Không những vậy những sân golf lớn đạt chuẩn quốc tế thường tổ chức những giải đấu lớn như Gary Player Country Club , Old Course St Andrews , TPC Sawgrass cũng được tái hiện và đưa vào game. Chính sự đầu tư nghiêm túc và rất quy mô này cho thấy cả EA và EA Tiburon rất kỳ vọng cũng như đặt khá nhiều tâm huyết vào sản phẩm của mình.

Nghe nhìn hạn chế

Do kết cấu phần cứng hạn chế của hệ máy Wii nên phần hình ảnh của game so với các phiên bản trên Xbox 360 và PS3 bị sụt giảm khá nhiều. Khác biệt rõ nét nhất là màu sắc của phiên bản Wii tối, đơn điệu chứ không bóng bẩy hay được chăm chút đầy đủ các hiệu ứng ánh sáng cũng như đổ bóng phức tạp như các phiên bản Xvox 360, PS3. Tuy nhiên, động tác nhân vật vẫn rất uyển chuyển, tinh tế. Chất lượng âm thanh mô phỏng của game cũng rất đáng khen ngợi, từ tiếng gậy phát bóng đến âm thanh reo hò, cổ vũ của khán giả đều được tái hiện rất sắc sảo.

Với sự trở lại đầy ngoạn mục của mình, TWPT không chỉ đơn thuần là game đánh golf khá toàn diện mà còn là một trong những ứng cử viên nặng ký cho hạng mục game thể thao hay nhất năm nay.

HỒNG KHANH

ƯU

- Cách điều khiển tuyệt vời.
- Âm thanh mô phỏng xuất sắc.
- Mục chơi phong phú, đa dạng.
- Chức năng trực tuyến cuốn hút.

KHUYẾT

- Hình ảnh tối và gam màu đơn điệu.

TIGER WOODS PGA TOUR 10

PHÁT HÀNH	EA Tiburon
PHÁT TRIỂN	Electronic Arts
THỂ LOẠI	Thể thao
HỆ MÁY	PSP, PS2, PS3, Xbox 360, iPhone, Wii
NGÀY PHÁT HÀNH	08/07/2009
ESRB	Everyone

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

LEGO BATTLES

LEGO ĐẠI CHIẾN

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

LEGO BATTLES	
PHÁT HÀNH	Warner Bros. Interactive
PHÁT TRIỂN	Hellbent Games
THỂ LOẠI	Chiến thuật
HỆ MÁY	NDS
NGÀY PHÁT HÀNH	09/06/2009
ESRB	Everyone

Lợi thế là màn hình đôi và cách điều khiển linh hoạt của bút cảm ứng, hệ máy Nintendo DS được nhiều nhà phát triển đánh giá là bãi đáp khá lý tưởng để các game chiến thuật thời gian thực (RTS) hạ cánh. Thực tế đã chứng minh tuy số lượng khá hạn chế nhưng các RTS trên hệ máy này như Lock's Quest, Robocalypse, Glory Days 2 đã được làng game đón nhận và đánh giá khá tốt. Chính vì vậy khi game chiến thuật Lego Battles (LB) được công bố dành cho hệ máy console cầm tay của Nintendo, rất nhiều game thủ đặc biệt là các bạn nhỏ tỏ ra quan tâm.

LB có tổng cộng 6 phe phái khác nhau để người chơi chọn lựa. Tuy nhiên thời điểm đầu của trò chơi bạn chỉ được cung cấp duy nhất một phe, và phải đi hết phần chiến dịch của phe này trước khi có thể mở khoá các phe còn lại. Tài nguyên trong game được chia làm hai loại chính là gỗ và gạch. Để khai thác được 2 nguồn tài nguyên quan trọng này bạn cần phải sử dụng "phu" vốn được tạo ra từ thành chính Castle. Khi tích góp đầy đủ tài nguyên bạn có thể xây thêm nông trại để tăng cường quân số, nhà lính để tạo quân, hoặc chiêu mộ các anh hùng… Nhờ tận dụng chức năng cảm ứng của máy Nintendo DS nên các hoạt động trong game sẽ được thực hiện hoàn toàn qua bút stylus. Vĩ như để ra lệnh cho một phu lấy gỗ bạn chỉ cần chạm vào phu đó rồi nhấn vào các rừng cây là họ sẽ tự động thực hiện công việc. Khá dễ dàng và thuận tiện.

Ngoài việc thực hiện các nhiệm vụ quen thuộc như bảo vệ thành chính, tấn công doanh trại của phe đối phương, áp tải nhân vật quan trọng từ điểm A đến điểm B… Rải dọc khắp các bản đồ chơi trong chiến dịch đơn của LB là các món đồ Lego có hình dạng ốc, khối vuông, chữ nhật. Nếu tìm đủ các món đồ này bạn có thể mở khoá các hình vẽ, các nhân vật ẩn hoặc bản đồ để giao lưu trong phần chơi mạng của game.

Tuy nhiên, LB lại vướng khá nhiều lỗi lặt vặt khiến game chưa được đánh giá cao như mong đợi. Điển hình như khi điều một nhóm quân đến một điểm cố định trên bản đồ. Ít khi nào bạn có thể điểm danh đầy đủ các thành viên trong nhóm quân này, do thường bị vướng phải các vật cản trên đường đi. Hay các "phu" thi thoảng sẽ hứng chí dừng công việc của họ hiện hành mà không rõ lý do, và bạn phải chịu khó ra lệnh lại cho họ. Trí thông minh của các đối thủ máy cũng khá đơn giản, khi chúng thường xuyên tấn công theo một kiểu cố định nên rất dễ bị người chơi bắt bài, đáp trả khá dễ dàng.

ƯU

- Cách chơi đơn giản dễ nắm bắt.
- Nhiều phụ lục để mở khoá.

KHUYẾT

- Độ thử thách chưa cao.
- Hình ảnh và âm thanh chưa được đầu tư nhiều.

Cũng như cách chơi thường thường bậc trung của mình, hình ảnh của LB chỉ dừng ở mức đạt chứ không có nhiều điểm nổi bật. Các nhân vật được phối nhiều màu sắc nhưng chuyển động chưa thật nhuyễn và cảnh nền nhìn còn khá sơ sài. Âm thanh của game cũng không khá hơn khi thể hiện rất mờ nhạt. Nhìn chung LB là game chiến thuật khá phù hợp cho các bạn nhỏ, nhưng với các game thủ "lão luyện" trong thể loại này, họ có thể tạm lướt qua sản phẩm này mà không cần phải bận tâm nhiều.

NGUYÊN CHƯƠNG

BẮN BÉ BONG BÓNG

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

SAU 4 NĂM KHÔNG XUẤT HIỆN TRÊN HỆ MÁY NDS KỂ TỪ PHIÊN BẢN BUST-A-MOVE DS, LOẠT GAME NÀY MỚI CÓ DỊP TÁI NGỘ LẠI CÁC GAME THỦ SỞ HỮU HỆ MÁY NÀY VỚI PHIÊN BẢN MỚI MANG TÊN SPACE BUST-A-MOVE (SBAM).

PHÁT HÀNH	Taito
PHÁT TRIỂN	Taito
THỂ LOẠI	Giải đố
ESRB	Everyone
NGÀY PHÁT HÀNH	28/07/2009
HỆ MÁY	NDS

Vẫn trung thành với cách chơi truyền thống, nhiệm vụ mà SBAM đặt ra cho người chơi là phá hủy những quả bóng nằm hỗn độn, chen chúc nhau ở phía trên màn hình ngăn cho chúng không chạm được vị trí an toàn mà nhân vật chính của chúng ta đang đứng. Và để thực hiện được điều này bạn phải cùng nhân vật chính khéo léo điều khiển một máy bắn bóng ở dưới màn hình chơi, sắp xếp các quả bóng sao cho chúng cùng màu theo nguyên tắc là cứ 3 bóng cùng màu sắc với nhau (hoặc nhiều hơn) chúng sẽ tự động bị phá huỷ.

Trong thực tế, không phải lúc nào bóng được phát ra cũng đúng màu mà bạn cần hoặc những bóng có tính công phá cao như bom. Mặt khác, do các bóng mà bạn cần phá huỷ được sắp xếp khá lộn xộn không theo một trật tự nhất định nên thường người chơi phải tính toán lực, canh góc bắn hợp lý, đồng thời ra quyết định thật nhanh gọn và chính xác. Chẳng hạn, để bắn hạ một chùm bong bóng sắp tiến về phía nhân vật chính đang đứng: thay vì giải quyết theo kiểu thông thường là phá các bóng ở gần nhân vật nhất. Nhưng nếu cảm thấy chắc ăn vào khả năng tính toán của mình, bạn có thể tận dụng lực khi phát bóng vào 2 tường để có thể phá huỷ những bóng ở vị trí xa nhân vật hơn.

Song song với phần chơi đơn, game còn tích hợp thêm phần chơi mạng hấp dẫn. Đáng mừng là phần chơi này hỗ trợ cả 2 giao thức DS Download Play - cho phép các game thủ chỉ dùng một bản game gốc để chia sẻ cùng 3 bạn chơi khác khi thực hiện những trận giao đấu offline và Nintendo Wi-Fi Connection – cho phép người chơi thực hiện những trận tranh tài hứa hẹn nhiều thử thách, cam go trên đấu trường trực tuyến. Quả thực chỉ đến khi hoà mình vào mục chơi này bạn mới cảm nhận được hoàn toàn cách chơi kịch tích, độc đáo của game. Bởi ngoài những kỹ năng cơ bản được sử dụng ở phần chơi đơn người chơi còn phải kết hợp những vật dụng như lưới làm cản tầm nhìn, bùa gây choáng…để gây khó dễ cho đối phương của mình.

Rất thú vị!

Bất kể tham gia vào phần chơi nào máy cũng sẽ tự động ghi nhận và đánh giá điểm số dựa vào khả năng thể hiện của bạn. Bằng điểm số này bạn có thể mở khoá thêm các mục chơi mới như: Pressure Mode, Puzzle Mode…cũng như màu sắc, biểu tượng của bóng, hình dạng mũi tên của máy bắn bóng. Những mục phụ hấp dẫn này chắc chắn sẽ giữ chân được các game thủ khoảng thời gian không nhỏ.

Đồ hoạ của SBAM không thay đổi nhiều so với người tiền nhiệm ra mắt cách đây bốn năm. Tuy nhiên, màu sắc cảnh nền, cách thiết kế các nhân vật rất dễ thương, nhí nhảnh hợp với cách chơi sôi động của game. Nhạc nền cũng thể hiện khá tốt vai trò của mình nhưng còn lặp tương đối nhiều. Tuy không phải là bước tiến lớn so với các đàn anh đi trước nhưng SBAM vẫn là một game giải đố hay, có chiều sâu đáng để bạn quan tâm.

THANH THẢO

Ưu:
- Giá trị chơi lại cao.
- Tính năng chơi trực tuyến sáng giá.
- Nhiều phục lực hấp dẫn.

Khuyết:
- Không có nhiều thay đổi so với các phiên bản trước.

"Trên đời này có thứ gì còn làm người khác ấm áp hơn tình bạn sao? Ham rượu khó kiếm, ham bạn bè càng khó hơn..."
– trích Cổ Long luận về Tình bạn

Trong tất cả những tác phẩm võ hiệp Cổ Long, có một thứ luôn được tác giả đề cao, tôn vinh và trân trọng. Đó chính là tình bạn, tình bằng hữu giữa những nhân vật trong giang hồ. Con người ta một khi bước vào thế giới đầy thử thách ấy, kiếm được một người bạn thật không đơn giản, tìm được bằng hữu tri kỉ thì đúng là thứ hạnh phúc hiếm có một đời. Giang hồ là như vậy, cuộc sống là như vậy, thế giới võ hiệp kỳ ảo của Cổ Long Online cũng như vậy.

*Bằng hữu thì không chia ra hai loại tốt hay xấu, bằng hữu thì chỉ có một dạng. Đó là những người dám vào sinh ra tử với ta, là nơi để ta có thể can đảm trút bầu tâm sự. Đối với một người mà nói, còn gì hứng thú hơn khi được cùng những người bạn của mình hành hiệp trượng nghĩa, tiếu ngạo giang hồ. Cổ Long Online ra mắt, không dùng những phương ngôn đao to búa lớn, chỉ đơn thuần giản dị là "**Bạn sẽ không cô đơn**". Du nhập thế giới võ hiệp Cổ Long Online, ngay từ những giây phút đầu tiên, người chơi đã có một trợ thủ đáng mến cùng mình phiêu lưu. Khám phá và du ngoạn Cổ Long Online, mỗi người sẽ có những trải nghiệm mới mẻ, tìm kiếm những bằng hữu trân quý của mình.*

Tửu Kiếm

Tửu

Cổ nhân có câu "Rượu ngon phải có bạn hiền" là sự lý giải đơn thuần nhưng chuẩn xác nhất về mối quan hệ giữa bằng hữu với nhau. Đối với những người xuất thân giang hồ, rượu là thứ phương tiện giản dị và cũng dễ dàng nhất để giao lưu, kết bạn. Cổ Long tiên sinh khi còn tại thế hào hứng nhất với hai việc: một là uống rượu, hai là kết bạn. Do đó, trong thế giới kỳ ảo của Cổ Long Online, phác họa tư tưởng và phong thái của vị tác gia trứ danh ấy là việc rất cần thiết.

Rượu khi uống vào đa phần khiến người ta vui thích, hưng phấn. Cảm giác say mê hảo tửu lâng lâng như muốn đi vào cõi mộng ảo, quên hết mọi ưu phiền trong cuộc sống. Khi vui uống rượu vào khiến cho hạnh phúc càng đầy, lúc buồn một chén rượu ít nhiều cũng làm vơi đi được sầu muộn. Rượu trong Cổ Long Online không những chỉ làm người ta say, mà còn có thể tạo ra những công dụng phi thường. Uống rượu trong Cổ Long sẽ gia tăng hai chỉ số là **Tửu Lượng** và **Tửu Ý**. Tửu Lượng càng lớn, người chơi có thể uống càng nhiều loại rượu. Tửu Ý đầy thì có nghĩa là nhân vật đã say. Khi say rồi ngoài năng lực chiến đấu đột biến bất ngờ, người chơi còn có thể sử dụng kĩ năng "Hồi Long Khắc Địch Thuật" với uy lực đáng sợ.

Rượu được chia làm nhiều loại, từ thấp tới cao, chất lượng và công dụng khác biệt cũng rõ rệt. Rượu Nữ Nhi Hồng màu như hổ phách, vàng cam trong suốt, uống vào có vị ngọt thuần khiết khiến người ta ngây ngất, khi uống vào có thể khiến gia tăng tửu ý bất thường. Khi đem dùng trong chiến đấu có thể đảo ngược tình thế, khiến đối thủ trở tay không kịp. Rượu Khổng Tước kì bí hiếm gặp, màu rượu lóng lánh như lông chim công, hương vị say mê độc đáo, khi uống vào có thể khiến nhân vật bộc phát Túy Quyền vô địch, dũng mãnh vô song.

Ngoài những loại rượu đặc thù uống trong chiến đấu, thế giới rượu đầy mê hoặc của Cổ Long cũng có những thứ hảo tửu trứ danh giang hồ như: Trúc Diệp Thanh mùi thơm nồng, vừa ngọt vừa đắng, Bồ Đào Ba Tư hương thơm quyến rũ, chất vị đậm đặc khiến người ta điên đảo có tác dụng nâng cao Tửu Lượng và Tửu Ý rất lớn.

Chế tác được Rượu trong Cổ Long cũng đòi hỏi nhiều công phu, người chơi phải học hỏi NPC Hùng Miêu Nhi kĩ năng "Cất Rượu". Sau đó sử dụng điểm Kinh nghiệm tích lũy qua quá trình luyện cấp để học. Mỗi khi chế ra một bình hảo tửu, người chơi lại phải tiêu tốn một lượng Thể lực nhất định. Do đó, cất được một bình rượu ngon trong Cổ Long thật cũng lắm công phu như ngoài đời thật. Đem thứ rượu thượng hạng đó cùng chung vui với bằng hữu của mình không phải là thứ khoái lạc hiếm có hay sao! Chế rượu, tặng rượu, dùng rượu kết bạn, cùng rượu chiến đấu, đó là thứ phong vị đặc trưng chỉ có thể tìm được ở Cổ Long Online.

Kiếm

Trên giang hồ, đối kháng là việc khó có thể tránh khỏi. Phương pháp nào để luyện tập kỹ năng chiến đấu tốt nhất? Hiển nhiên là việc tham gia đồ sát - đối kháng (PK) giữa người chơi với nhau. Đó là hình thức giao lưu kỹ thuật chiến đấu hiệu quả nhất và thực dụng nhất. Muốn tham gia PK trong Cổ Long Online, bạn phải đạt tối thiểu cấp độ 30, sau đó tới gặp NPC Đinh Hỉ để mở Khóa PK. Người mở khóa PK sẽ có màu nick tím đặc trưng, nếu muốn đóng lại thì phải trải qua 24h và không bị đỏ nick vì đồ sát. Căn cứ vào trạng thái Khóa PK này mà có thể chia hình thái PK của Cổ Long Online ra làm 2 dạng:

- **PK thông thường**: khi cả 2 bên đều ở trạng thái mở khóa PK.

- **PK cưỡng bức**: khi người mở khóa PK tấn công người đóng khóa PK.

Cổ Long Online không chỉ PK cá nhân mà còn có thể PK theo hình thức Tổ đội. Đại để là cách bạn cùng bằng hữu của mình cùng nhau uống rượu kề vai, đánh "hội đồng" một tên gai mắt! Dùng hình thái PK nào thì đối với 1 game thể loại theo lượt như Cổ Long Online, tính trí tuệ, chiến thuật và kỹ xảo chiến đấu đều được tôn vinh cả.

Khi tham gia PK, càng hạ gục nhiều đối thủ người chơi càng tích lũy được điểm PK cá nhân dồi dào. Điểm PK tối thiểu là 0, tối đa là 20, chỉ cần điểm PK lớn hơn 0, tên người chơi sẽ đổi sang màu đỏ. Khi điểm PK lớn hơn 5, bạn sẽ trở thành Tội phạm bị truy nã. Tội danh này sẽ hiển thị bắt buộc trên tên của người chơi và che lấp toàn bộ các Danh hiệu khác. Tội phạm bị truy nã sẽ có tên hiển thị tại Top Ác nhân ở Hoàng Bảng và Bảng tin tại Kinh Thành. Ở Bảng tin, bạn có thể chọn vào nút Tình báo để biết vị trí của tội phạm nếu tội phạm đang Online. Cay cú vì bị kẻ khác PK nhiều lần, bạn chỉ cần dùng "Kim Tiền Thần Chưởng", vung ra một lượng tiền tương ứng để trả đũa đối thủ. Chắc chắn sẽ có rất nhiều bằng hữu giúp bạn giải tỏa nỗi ấm ức đó!

Trở thành Ác Nhân, chẳng những được đông đảo quần hùng ra sức truy đuổi để giành tiền thưởng, bạn còn có cơ hội được các NPC Bổ Đầu vây bắt để đưa về Thiên Lao uống chờ ngày phóng thích. Tuy nhiên, chỉ cần có vài ba bằng hữu tốt, bạn có thể huy động lực lượng tham gia "**Cướp Ngục**" – một hoạt động độc đáo giải thoát người chơi PK bị bắt giam. Cướp Ngục là cả một hành trình ly kỳ hấp dẫn, tham gia một lần là lại muốn làm lần hai. Chức năng độc đáo này cũng là một thứ hương vị hiếm có của Cổ Long Online. Nếu muốn được cướp ngục nhiều thì bạn hãy tham gia PK thật nhiều!

Rượu ngon, bạn tốt, thế giới võ hiệp kỳ ảo của Cổ Long Online mang tới một màu sắc mới lạ cho cộng đồng game thủ VN. Chỉ cần một lần bước chân vào thôi người chơi sẽ khó có thể quên được những hương vị độc đáo ấy. Hiện tại, Cổ Long Online đã ấn định quá trình Open Beta – mở cửa rộng rãi cho đông đảo cộng đồng vào ngày 21/08/2009. Bạn có muốn uống rượu ngon, tìm bạn tốt, thể hiện bản lĩnh của mình hay không? Hãy du nhập Cổ Long Online, mọi thông tin đều có thể tra cứu tại trang chủ: http://colong.vn.

Trung Phong

ROLANDO 2
QUEST FOR THE GOLDEN ORCHID

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

TRUY TÌM HOA LAN VÀNG

ROLANDO 2: QUEST FOR THE GOLDEN ORCHID	
PHÁT HÀNH	Ngmoco
PHÁT TRIỂN	HandCircus
THỂ LOẠI	Giải đố
NGÀY PHÁT HÀNH	03/07/2009
ESRB	Everyone
HỆ MÁY	iPhone

Xuất hiện vào tháng 12/2008, tựa game Rolando đã gây được tiếng vang lớn và được đánh giá là game giải đố xuất sắc nhất trên iPhone. Thành công này đã tiếp thêm động lực cho hãng phát triển HandCircus. Kết quả là chỉ hơn 6 tháng sau phiên bản tiếp theo đã ra đời mang tên Rolando 2: Quest for the Golden Orchid (R2) nối dài thêm chuyến phiêu lưu thú vị của các chú Rolando ngộ nghĩnh.

Câu chuyện trong R2 bắt đầu khi nhà thám hiểm đại tài Sir Richard Smythe được triệu vào triều kiến đức vua sau khi vừa trở về từ chuyến phiêu lưu tới các vùng đất xa xôi. Giữa lúc đó các nhà thông thái của vương quốc Rolando bộc phát các triệu chứng của căn bệnh "cúm Kilgorean" kỳ lạ. Tuân lệnh đức vua, Smythe cùng với một toán chiến binh Rolando lên đường đi đến hòn đảo huyền bí Fontanis để truy tìm Hoa lan vàng, phương thuốc duy nhất có thể chữa được chứng bệnh này. Đây là chuyến đi không dễ dàng bởi ngoài những cạm bẫy trên đường đi, họ còn phải vượt qua những thổ dân Cannibal hung tợn để hoàn thành nhiệm vụ.

Màn chơi tiếp nối màn chơi, thú vị tiếp nối thú vị. Cũng như phiên bản đầu tiên, R2 lại đưa người chơi đến một thế giới giải đố đầy ngộ nghĩnh và sáng tạo. Cách chơi không có nhiều thay đổi khi mục tiêu duy nhất là người chơi đưa các chú Rolando từ điểm xuất phát về đến đích an toàn để hoàn thành màn chơi. Thoạt nghe có vẻ đơn giản, thế nhưng hệ thống màn chơi được thiết kế độc đáo luôn đem đến cho người chơi những trải nghiệm mới mẻ xen lẫn thích thú khi cách giải quyết các màn chơi không hề giống nhau. Các cạm bẫy, chướng ngại vật và kẻ địch được bố trí khéo léo khiến người chơi phải đưa ra những quyết định thật chính xác mới có thể vượt qua được.

Cách điều khiển các chú Rolando vẫn rất quen thuộc, gói gọn trong các thao tác ấn để chọn, nghiêng màn hình để di chuyển và lướt nhẹ tay trên màn hình để nhảy. Các chú Rolando nay đều có tên riêng và được thiết kế các điệu bộ và nét mặt đầy cá tính. Những thành viên Hoàng gia Rolando vẫn rất ương bướng khi không chịu sự điều khiển của người chơi hoặc di chuyển lung tung, gây nên nhiều khó khăn trong những màn áp tải họ. Các màn chơi được bổ sung thêm các viên kim cương, các cạm bẫy cung tên, các vũng nước khiến các Rolando có thể trổ tài bơi lặn và một số loại xe cộ điều khiển được. Thành tích đạt được của bạn cũng có thể đưa lên để so sánh với người chơi khác thông qua mạng Plus+. Điểm duy nhất mà R2 thua kém người tiền nhiệm là không thể tạo ra được cảm giác kinh ngạc lẫn thán phục như khi lần đầu tiếp xúc với dòng game này mà thôi.

HandCircus lại đem đến một ngạc nhiên lớn khi cải tiến rõ rệt diện mạo của R2 bằng cách chuyển từ nền đồ họa 2D lên 2,5D đẹp mắt và có chiều sâu hơn. Nhờ đó game không những có được tính nghệ thuật như phiên bản trước mà còn chinh phục được nhiều người hơn nhờ bước nhảy vọt trong công nghệ của mình. Phần âm nhạc của game cũng khá hấp dẫn với các bài nhạc sôi động do nhà soạn nhạc có cái tên khá lạ là Mr.Scruff đảm nhận.

Với những gì thể hiện, R2 không chỉ khẳng định được vị thế số 1 mà còn đưa thể loại game giải đố trên iPhone lên tầm cao mới. R2 là game không thể bỏ qua trên iPhone bởi đơn giản là ngay cả các hệ máy chơi game cầm tay chuyên nghiệp khác cũng còn phải ghen tị khi không thể có được tựa game này.

TIỂU LÝ

ƯU

- Các màn chơi được thiết kế độc đáo.
- Đồ họa nâng cấp lên 2,5D đẹp mắt.

KHUYẾT

- Không mang tính đột phá như phiên bản đầu tiên.

Tên game: Section 8 | **Thể loại:** Hành động | **Phát triển:** TimeGate Studios | **Phát hành:** Southpeak Games
Dự kiến phát hành: 01/9/2009 | **Hệ máy:** PC, Xbox360, PS3

SECTION 8 TIỂU ĐỘI

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

TimeGate Studio sẽ đưa người chơi đến những hành tinh xa xôi của hệ mặt trời, nơi đầy rẫy những hiểm nguy mà nhân loại đã tiến đến và thiết lập các thuộc địa ở thái dương hệ. Một cuộc nổi dậy bùng nổ tại thuộc địa. Section 8 được cử đến thuộc địa này để dẹp tan cuộc nổi loạn.

Cũng như Battlefield, bạn sẽ xuất hiện ở vị trí tùy chọn trên bản đồ, nhưng bạn sẽ bay từ trên không ở khoảng cách 5.000m đáp xuống đất như một ngôi sao đang bốc cháy, bạn có cảm giác như đang nhảy dù xuống trận địa với tốc độ chóng mặt. Những ánh lửa lóe sáng trước mắt kính, áp lực không khí, sức gió tác động lên cơ thể tạo cảm giác như thật, bạn nên lựa chọn vị trí không có các súng phòng không của địch trên bản đồ để nhảy nếu không sẽ dễ bị bắn hạ. Bạn có thể nhảy tự do chỗ nào bạn thích hoặc nhảy xuống nơi đang có đồng đội của mình.

Trước khi tác chiến, bạn có thể chọn trang phục, vũ khí, đơn vị lính mà bạn thích như lính tấn công, lính công binh, đặc công, trinh sát, cảnh vệ, pháo binh, mỗi đơn vị có những điểm mạnh điểm yếu riêng, phù hợp với mỗi hoàn cảnh, địa hình chiến đấu khác nhau. Ứng với mỗi đơn vị lính bạn cũng có thể chọn loại vũ khí, quân trang phù hợp, vũ khí rất đa dạng, nhiều loại từ súng lục, súng trường, súng máy, súng bắn tỉa cho đến hỏa tiễn vác vai. Quân trang gồm có dao găm, lựu đạn, bộ đồ phản lực, đồ nghề dùng sửa chữa, bộ cảm biến... Đặc biệt là bộ áo giáp có nhiều chức năng hiệu chỉnh để tăng cường khả năng chịu đựng khi đạn bắn trúng hoặc để gây thiệt hại lớn cho địch và được thiết kế một cách chi tiết và đẹp mắt, súng cũng được thiết kế trông ngầu hơn, lớn hơn và khi bắn sẽ có những vệt màu trông bắt mắt.

Giao diện chiến đấu thể hiện khá chi tiết như lượng đạn còn lại, bản đồ mini, mức độ thiệt hại của bạn, hồng tâm để ngắm, khoảng cách tới mục tiêu… sẽ giúp bạn chiến đấu tốt hơn.

Những chiến binh ngoài việc được trang bị cá nhân rất tốt, còn có mặt của vũ khí hạng nặng như MA3 "Kodiak" là một robot có lớp vỏ bằng titanium rất cứng, bộ khung bằng hợp kim tritium chịu được sức nặng rất lớn được điều khiển bởi đơn vị lính USIF để hỗ trợ hỏa lực và bảo vệ bộ binh, F17 "Marauder" là xe tăng hai nòng khổng lồ, ngoài ra còn trang bị thêm súng máy, tên lửa, súng cối có thể tấn công căn cứ, ụ súng, xe cộ và bộ binh của địch. Lực lượng Orion cũng không chịu thua, họ cũng có M05 "Siverback" với 02 khẩu súng máy 8 nòng có thể "khạc" 100 viên đạn/giây. Chúng chính là cơn ác mộng của bộ binh. Ngoài ra, họ còn có xe tăng M26-85 "Paladin" với cỡ nòng 155mm để chống lại F17 một cách hữu hiệu.

Thường xuyên dùng bộ đồ phản lực để di chuyển qua những bản đồ rộng lớn, nbạn sẽ cảm nhận được những làn đạn vụt qua đầu bạn từ phía trước, phía sau là những chiếc xe tăng liên tục nhả đạn về phía bạn vậy còn chờ gì nữa, hãy chuẩn bị để ca khúc khải hoàn nhé.

NGUYỄN THỊNH

Tên game: Borderlands | **Thể loại:** Hành động/Nhập vai | **Phát triển:** Gearbox Software | **Phát hành:** 2K Games
Dự kiến phát hành: 20/10/2009 | **Hệ máy:** PC, Xbox 360, PS3

KHO BÁU PANDORA

NHỮNG PHA HÀNH ĐỘNG NÓNG BỎNG CÙNG LỐI CHƠI TỰ DO SẼ LÀ PHONG CÁCH CHỦ ĐẠO CỦA BORDERLANDS.

Vũ khí chuẩn bị trình làng của Gearbox Software có tên gọi là Borderlands. Tại kỳ hội chợ E3 2009, những đoạn trailer cực kỳ sống động cùng các phân đoạn mà nhà sản xuất cho các game thủ tận tay điều khiển thật sự đã tạo nên một cơn sốt trong cộng đồng về tựa game này.

Huyền thoại hành tinh Pandora kể về một kho báu khổng lồ chứa đầy công nghệ của người ngoài hành tinh. Trong Borderlands, người chơi vào vai những tay thợ săn trên đường tìm kiếm những sinh vật mang trên mình những kỹ thuật của hành tinh thuộc địa Pandora.

Một khi bước vào trò chơi thì ít nhiều bạn cũng cần sự trợ giúp từ ai đó. Và trong Borderlands sẽ có một nhân vật đảm nhiệm vai trò "hướng dẫn viên", đó là chú người máy có tên Claptrap. Tuy gọi là robot nhưng hình dáng của Claptrap khác xa với trí tưởng tượng của mọi người về robot thông minh như Wall-E hay Jhonen Vasquez trong 1 sê-ri ngắn của Nickelodeon. Bằng những hiểu biết của mình, Claptrap sẽ giới thiệu cho bạn biết sơ lược về thế giới trong Borderlands. Và nhờ vậy bạn sẽ nhận ra rằng mình không hề "cô đơn" trên hành tinh này. Ngay từ những cảnh đầu tiên sau khi tiếp xúc với Claptrap, người chơi sẽ được "gặp gỡ" với những cư dân ít ỏi còn sót lại của Borderlands, bên cạnh đó là ánh mắt dò xét của những tên cướp đang trú ngụ trong ngôi làng đó.

Tương tự như một số game hành động khác, ở trong làng bạn sẽ được hướng dẫn cách sử dụng súng ống cũng như điều khiển các phương tiện cơ giới trong trò chơi. Và nếu như bạn đã từng chơi qua các game bắn súng khác thì sẽ mất rất ít thời gian để làm quen với cách di chuyển trong Borderlands. Tay cầm của Xbox 360 được khai thác tối đa trong trò chơi khi bạn sẽ sử dụng nút cò trái (left-trigger) để ngắm và nút cò phải (right-trigger) để bắn. Sẽ có một thanh trạng thái nằm giữa 2 thanh FPSs và RPGs để xác định bạn đã bắn trúng mục tiêu hay chưa, cũng như thể hiện mức độ sát thương mà đối thủ phải nhận. Mức độ chính xác trong các pha đấu súng sẽ giúp bạn thu được nhiều điểm kinh nghiệm hơn để tăng level cũng như nâng cấp các kỹ năng khác nằm trong cây kỹ năng (skill tree) của bạn. Hãng Gearbox đã bảo đảm rằng mỗi loại vũ khí khác nhau sẽ có những kỹ năng riêng biệt và có hẳn những hệ thống đo lường độ chính xác khác nhau.

Những vũ khí được sử dụng trong game cũng đáng quan tâm. Ngoài việc tạo ra các loại vũ khí như ngoài đời thật như súng lục, shotgun, súng máy, súng phóng lựu thì cùng với đó là sự góp mặt của các loại vũ khí sử dụng công nghệ ngoài Trái đất. Nói thêm về sự phong phú của các chủng loại vũ khí trong game,

BORDERLANDS

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

tương tự như trò chơi Diablo, World of Warcraft hay các game nhập vai online hiện nay, trong Borderlands mỗi loại vũ khí đều mang trên mình những chỉ số khác biệt nhau dù chúng thuộc cùng một loại. Bên cạnh đó, từ những vũ khí sẵn có, nếu bạn kết hợp chúng với những trang thiết bị thu thập được trên đường đi thì sẽ tạo ra những loại vũ khí mới có sức công phá được cải thiện rõ rệt. Và theo thông tin từ nhóm phát triển có khoảng 650.000 loại vũ khí xuất hiện trong Borderlands. Nếu so với các tựa game cùng thể loại được phát hành gần đây thì đây quả thực là một con số quá ấn tượng cho một tựa game nhập vai bắn súng.

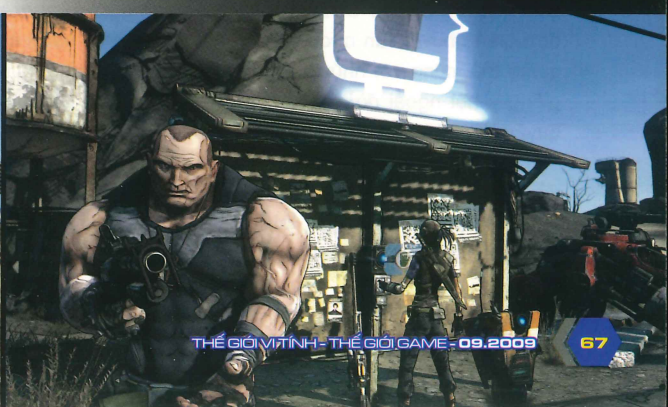
Ngoài kho vũ khí đồ sộ, các nhiệm vụ trong game cũng rất đa dạng. Từ việc bạn phải tiêu diệt những toán cướp cho đến những sứ mệnh giải cứu quan trọng... Gearbox tuyên bố sẽ đưa vào trò chơi gần 140 nhiệm vụ bên cạnh cốt truyện chính của Borderlands. Việc thực hiện các nhiệm vụ sẽ giúp bạn tích lũy được điểm kinh nghiệm, nhận những vật dụng hữu ích như đạn dược hay súng ống cũng như thu thập thêm thông tin cần thiết. Bên cạnh đó, game có một khu vực đặc biệt gọi là "dog leg", đây là nơi có thể giúp người chơi luyện level cũng như có cơ hội "sở hữu" được nhiều đồ tốt.

Cùng với mục chơi đơn đầy thú vị thì phần chơi nhiều người của Borderlands hứa hẹn sẽ là bước đột phá chơi này. Bạn sẽ cùng với bạn bè của mình kết hợp thành một nhóm và bắt đầu cuộc phiêu lưu đầy cam go nhưng không kém phần lôi cuốn. Sẽ có 4 chủng loại (class) nhân vật để bạn chọn lựa gồm có: Brick - "quân tiên phong" với thân hình nhanh nhẹn cùng lối đánh cận chiến táo bạo, Mordecai - một thợ săn với tài bắn tỉa tài ba, Lilith - nữ pháp sư với khả năng biến môi trường xung quanh thành vũ khí của mình, và cuối cùng là Ronald - một chiến binh với thân hình hộ pháp và trong những tình huống cấp bách anh có thể trở thành tấm lá chắn bảo vệ đồng đội khỏi đạn và các đợt tấn công của đối phương. Trong quá trình chơi bạn sẽ chiến đấu trong một khu vực được quy định và những con quái vật cũng sẽ được tự động điều chỉnh độ khó cho thích hợp với cấp độ của bạn. Tiền thưởng và đạn dược sau khi thu nhặt sẽ được chia đều cho các thành viên trong nhóm, không có bất kỳ sự phân chia nào về quyền lợi giữa các thành viên nhằm đảm bảo tính công bằng trong khi chơi.

Có vẻ như bây giờ là thời của mốt đồ họa theo kiểu "cell-shading", nếu bạn đã từng chơi qua Prince of Persia: Prodigy và "lỡ say đắm" những hình ảnh đẹp như tranh vẽ của nó thì với Borderlands, phong cách đồ họa ấn tượng chắc chắn sẽ tiếp tục chinh phục bạn cho dù bạn là một tay chơi khắt khe về mặt hình ảnh.

Một tựa game phối hợp online lí thú cùng mục chơi đơn với vô vàn nhiệm vụ, Borderlands sẽ là trò chơi đáng để mong đợi khi nó được phát hành trên các hệ máy Xbox 360, PlayStation 3 và PC vào tháng 10 năm nay.

SU ĐỒNG



Tên game: Blur | **Thể loại:** Đua xe | **Phát triển:** Bizarre Creations | **Phát hành:** Activision
Dự kiến phát hành: 03/11/2009 | **Hệ máy:** PS3, Xbox 360, PC

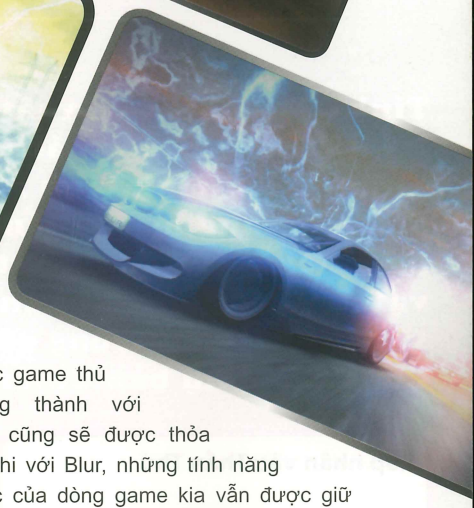
ĐUA XE HÀNH ĐỘNG

Blur

BIZARRE CREATIONS LÀ HÃNG PHÁT TRIỂN ĐẶC BIỆT THÀNH CÔNG TRONG THỂ LOẠI GAME ĐUA XE. NỔI LÊN TỪ TRÒ CHƠI METROPOLIS STREET RACER TRÊN MÁY DREAMCAST, TÊN TUỔI CỦA BIZARRE CREATIONS THỰC SỰ TỎA SÁNG VỚI LOẠT GAME 4 PHẦN PROJECT GOTHAM RACING ĐỘC QUYỀN CHO XBOX VÀ XBOX 360. SAU ĐÓ, HÃNG ĐƯỢC TẬP ĐOÀN ACTIVISION THÂU TÓM, ĐỂ LẠI THƯƠNG HIỆU PGR CHO MICROSOFT GAME STUDIOS (NƠI GIỮ BẢN QUYỀN LOẠT GAME) VÀ ĐẦU TƯ VÀO MỘT GAME ĐUA XE MỚI TOANH, CÓ TÊN LÀ BLUR.

Với sự quản lý của Activision, Bizarre Creations cũng từ bỏ luôn phong cách làm game độc quyền cho một hệ máy khi khẳng định Blur sẽ xuất hiện đầy đủ trên Xbox 360, PS3 và cả PC. Với những ai từng chơi qua loạt game PGR, hẳn đều rất ấn tượng với lối chơi arcade đơn giản nhưng vẫn cực kỳ thử thách, đòi hỏi kỹ năng cao của game thủ, cùng với những bối cảnh là những thành phố có thật giống y hệt ngoài đời, và các chiếc xe hơi bóng bẩy mua bản quyền từ những thương hiệu hàng đầu thế giới. Với Blur, hãng sẽ vẫn giữ lại tất cả những yếu tố trên, ngoại trừ lối chơi được thay đổi theo một hướng đi hoàn toàn mới.

Nói một cách ngắn gọn, lối chơi đua xe của Blur vẫn sẽ đi theo phong cách arcade dễ làm quen, dễ chơi (nhưng để chơi hay thì chưa chắc à nghen!). Thế nhưng, các màn đua xe trong Blur sẽ không chỉ là sự so tài tay nghề lái xe giữa các tay đua nữa, mà thêm vào đó là những màn hành động đối kháng quyết liệt ngay trên đường đua. Phong cách lối chơi của Blur là đua xe chiến đấu (theo đúng quảng cáo của hãng phát triển là "Racing Battle"), với các món đồ tăng lực, vũ khí "ăn" được trong khi đua, rất giống với loạt game Mario Kart đầy vui nhộn của hãng Nintendo.



Các màn đua trong Blur diễn ra nhanh, tốc độ giống y hệt các game đua xe cùng thể loại như Need for Speed hay Burnout. Trong game, bạn vẫn sẽ phải vận dụng những kỹ năng chơi game đua xe của mình để lèo lái chiếc xe về đến đích trước những đối thủ khác, như tăng tốc, vượt chướng ngại vật, bo cua, lết bánh... Trong khi đua, trên đường sẽ xuất hiện rải rác các món đồ mà game gọi là "Power-Up", "ăn" được một món là bạn trữ được cho mình một tuyệt chiêu chiến đấu nào đó. Ban đầu game sẽ cung cấp cho bạn 2 ô chứa tuyệt chiêu, nhưng về sau sẽ đưa ra lựa chọn, khi chọn bạn mở thêm nhiều ô nữa.

Các chiêu thức chiến đấu trong Blur bao gồm những loại sau đây: Shock: tung ra một trường điện từ khiến những chiếc xe dính đòn ngay lập tức bị mất lái. Barge: tung ra một lực cực mạnh ra hai bên hông xe, đẩy những đối thủ đang so kè ra khỏi đường đua. Shunt: bắn ra một loại đạn để tiêu diệt đối thủ ở trước mặt. Mines: thả mìn lại sau lưng để các đối thủ đang đuổi theo "dính chấu". Nitro: cái này thì quá quen rồi, giúp bạn tăng tốc cực nhanh trong thời gian ngắn. Cuối cùng là chiêu Repair: giúp bạn sửa chữa nhanh chiếc xe đang hỏng hóc của mình. Các chiếc xe trong Blur đều "có thanh máu" của riêng mình, nên nếu bạn để "dính đòn" quá nhiều mà không kịp sửa chữa thì khả năng bỏ cuộc sớm là rất cao đấy.

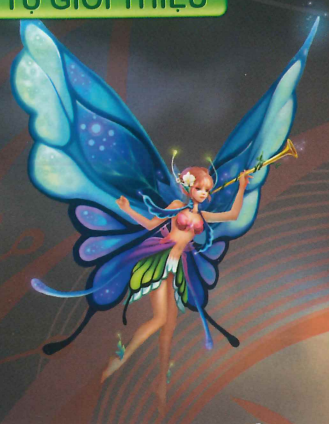
Điểm hấp dẫn trong lối chơi chiến đấu của Blur không đơn thuần chỉ là lái xe, "ăn đồ" rồi "nã" vào đối phương, mà còn nằm ở cách bạn phối hợp, sử dụng chúng như thế nào để đạt hiệu quả cao nhất. Trong dòng game PGR, có một hệ thống tính điểm gọi là Kudo dùng để đo lường tài nghệ lái xe điêu luyện của người chơi. Trong Blur cũng có một hệ thống tương tự, dùng để đo lường mức độ yêu thích của các fan hâm mộ dành cho bạn khi thực hiện những chiêu thức tấn công các đối thủ trên đường đua. Chẳng hạn như bạn lựa chọn thời điểm sử dụng chiêu Shock như thế nào để vô hiệu hoá nhiều xe xung quanh nhất, hay là dùng Shunt để bắn nạn nhân của mình bay lên và đập vào… một nạn nhân khác. Khi đã có nhiều hơn 2 ô chứa tuyệt chiêu, thậm chí bạn còn có thể sử dụng chúng kết hợp cùng 1 lúc để tạo hiệu quả cao hơn, ví dụ như "ăn" 3 Nitro cùng lúc để biến chiếc xe phóng nhanh như… tên lửa, hay kết hợp nhiều chiêu tấn công tung ra đồng thời để tạo ra những màn tàn phá hoành tráng nhất.

Một lối chơi đầy kịch tính, hào hứng như vậy chắc chắn sẽ thu hút các game thủ của Need for Speed và Burnout. Tuy vậy, các game thủ trung thành với PGR cũng sẽ được thỏa mãn khi với Blur, những tính năng đặc sắc của dòng game kia vẫn được giữ lại. Đặc biệt là các màn đua vẫn được diễn ra tại những thành phố nổi tiếng có thật, được dựng lại rất thực tế và chi tiết. Được tiết lộ cho đến lúc này là 2 thành phố Los Angeles của Mỹ và London của Anh. Thêm vào đó, đội ngũ xe pháo trong game cũng đều là những thương hiệu xe nổi tiếng được mua bản quyền đầy đủ. Trong các hình ảnh và đoạn phim giới thiệu, chúng ta có thể thấy được những chiếc xe như Mercedes C-Class, BMW M3, Dodge Challenger và thậm chí chiếc xe bán tải Ford Transit nữa. Đặc biệt, dù mua bản quyền, nhưng Bizarre Creations cũng được toàn quyền thể hiện các kiểu hư hỏng trên các chiếc xe này, một điều mà không phải game đua xe có mua bản quyền nào cũng được phép thể hiện. Các hiệu ứng hư hại xe cộ trong Blur được làm rất chi tiết, thực tế và đúng nguyên tắc vật lý không thua gì loạt game đua xe cũng rất "dữ dội" là Burnout của hãng Criterion. Thế nhưng, xem những chiếc xe có thật trong thực tế so kè, chiến đấu với nhau đến "bầm dập thân thể" vẫn thú vị và hào hứng hơn nhiều so với những chiếc "xế hộp tự chế" của Burnout.

Với Blur, hãng sản xuất đặt mục tiêu làm hài lòng cả với các game thủ chơi offline lẫn online. Với phần chơi cốt truyện offline, bạn sẽ được chứng kiến một giao diện và bảng quản lý nhiệm vụ mang dáng dấp của các mạng xã hội nổi tiếng như Facebook, Twitter hay YouTube, cùng với với việc hỗ trợ chơi trên cùng một máy chia màn hình cho 4 người. Còn với chế độ chơi online, bạn sẽ được thử cảm giác với những màn đua ác liệt lên đến… 20 đối thủ cùng so tài. Hơn nữa, các tùy chọn tạo màn sẽ được thiết kế rất phong phú (chẳng hạn như cho phép dùng các Power-Up khi đua hay không) cùng chế độ phân loại game thủ rõ ràng chắc chắn sẽ làm hài lòng các game thủ từ nghiệp dư cho đến "lão làng".

Với những tính năng mới lạ, hấp dẫn, lại do một tên tuổi lẫy lừng trong làng game đua xe thực hiện, Blur có nhiều cơ hội để trở thành một "ngôi sao" mới trong thể loại game đua xe arcade. Chắc chắn đây cũng sẽ là "con át chủ bài" mà Activision sẽ dùng để "dằn mặt" đối thủ EA, khi mà thương hiệu Need for Speed của hãng này vẫn đang đi xuống không phanh và chưa có dấu hiệu hồi phục.

PHUONG MAI



Thế Giới Hoàn Mỹ
www.TheGioiHoanMy.vn

Tinh Linh Chiến Ca

Tinh Linh Chiến Ca xuất hiện đã tạo ra một màu sắc mới lạ cho Thế Giới Hoàn Mỹ (TGHM). Cuộc cách mạng về kỹ thuật chiến đấu và sự xuất hiện của những Tiểu Tinh Linh xinh đẹp càng khiến cuộc sống trong game trở nên sôi động và lãng mạn. Điểm nổi bật của phiên bản lần này đó là khuyến khích người chơi trao đổi kỹ thuật đối kháng, đồ sát và quyết đấu. Mỗi lớp nhân vật đều có những kĩ năng nổi bật khác nhau. Kĩ năng hoa lệ của các lớp nhân vật cũng là một trong những đặc điểm đặc sắc trong phiên bản mới Tinh Linh Chiến Ca, phụ bản Chiến Ca Chi Thành

Lớp nhân vật: Thần Thú

Tên kĩ năng: Huyền vũ phụ thể

Giải thích kĩ năng:

Giảm 90% sát thương của đối phương trong vòng 20 giây, giảm 50% tốc độ di chuyển.

Huyễn Vũ Phụ Thể là kĩ năng siêu cấp của những Thần Thú. Trong những trận chiến căng thẳng, khả năng giảm 90% mọi sát thương trong 20s đủ để thay đổi hoàn toàn cục diện sức mạnh. Trong Công thành chiến, Huyền Vũ Phụ Thể cũng là kỹ năng đáng sợ nhất của Thần Thú mà tất cả các nhân vật khác đều phải e dè.

Lớp nhân vật: Pháp sư

Tên kĩ năng: Chích Viêm Trận

Giải thích kĩ năng:

Tạo thành vòng lửa nóng cháy bán kính 12 mét. Mỗi giây tiêu hao số lương chân nguyên nhất định đồng thời tạo ra lực tấn công phép thuật cơ bản và lực sát thương hệ hỏa, chỉ đến khi chân khí tiêu hao hết hoặc kích vào phím hủy bỏ thì kĩ năng mới bị ngừng thi triển.

Sau khi kĩ năng được thi triển, luồng điện chói mắt phát ra xung quanh pháp sư càng làm đối thủ phải chùn bước. Chích Viêm Trận tạo sát thương cực lớn, lại có khả năng duy trì liên tục nên khi áp dụng trong mọi hoàn cảnh đều tạo nên hiệu quả đặc biệt. Mỗi Tổ đội tham gia luyện cấp ở những bãi quái đông đúc có sự tham gia của Pháp sư dùng Chích Viêm Trận thường thu được hiệu quả bất ngờ.

Lớp nhân vật: Tiên thú

Tên kĩ năng: Kinh Cức Thuật

Giải thích kĩ năng:

Tạo áp lực với mục tiêu, có thể phản lại mọi lực tấn công vật lí cận thân, duy trì trong 10 phút.

Kĩ năng này không chỉ có thể bảo vệ được đồng đội mà còn có thể bảo vệ bản thân. Ánh sáng xanh chói mắt phát ra khiến các Tinh Linh xung quanh phải kinh ngạc. Đặc biệt các nhân vật cận chiến khi đối phó với Tiên Thú có Kinh Cức Thuật quả thật vô cùng ái ngại.

Lớp nhân vật: Vũ Linh

Tên kĩ năng: Cực Độ Kiền Khôn

Giải thích kĩ năng:

Trận phép thuật phát ra trong vòng bán kính 15m. Mỗi giây tiêu hao 500 điểm chân khí. Tất cả tổ đội trong phạm vi 15m, mỗi giây phục hồi 300 điểm sinh mệnh và tăng 20% lực tấn công phép thuật. Đồng thời giảm 50% sát thương của đối phương. Chỉ đến khi chân khí tiêu hao hết hoặc người chơi nhấn vào phím hủy bỏ thì kĩ năng mới bị ngừng thi triển.

Cực Độ Kiền Khôn là kỹ năng buff mạnh mẽ và hiệu quả nhất của Vũ Linh khi tham gia các hoạt động luyện cấp, thám hiểm phụ bản. Khả năng hồi máu nhanh, tầm ảnh hưởng rộng. Trận pháp tỏa ra ánh sáng xanh ngọc khiến người ta trầm trồ thán phục.

Lớp nhân vật Vũ Mang

Tên kĩ năng: Lợi Xỉ Chi Thỉ

Giải thích kĩ năng:

Tạo ra lực tấn công vật lí cơ bản và sát thương nhất định cho kẻ địch trong vòng 6 mét. Đồng thời khiến làm giảm giới lượng sinh mệnh nhất định trong vòng 30 giây.

Vũ tộc sinh ra đã có độ cánh xinh đẹp trên vai, khiến người khác có cảm giác yếu đuối nhưng kì thật họ lại là những đối thủ hết sức đáng sợ. Kĩ năng Lợi Xỉ Chi Thỉ của Vũ Mang phát ra ánh sáng 7 màu khiến mỗi cung thủ giống như một Kiếm thủ, trở thành lớp nhân vật được nhiều người yêu thích.

Lớp nhân vật Kiếm Khách

Tên kĩ năng: Sư Tử Hống

Giải thích kỹ năng:

Chấn động làm choáng kẻ địch trong phạm vi 10 mét. Cấp kĩ năng càng cao, tỉ lệ thất bại càng giảm.

Người ta thường nói lão Hổ mới là Chúa Tể Rừng Xanh nhưng uy lực của Sư tử cũng không hề thua kém. Kĩ năng Sư Tử Hống của Kiếm Khách khiến cái uy của Sư vương được thể hiện cực đỉnh. Sự dũng mãnh của sư tử khiến đối thủ không còn cách nào khác thông minh hơn là bỏ chạy. Khả năng khống chế trên diện rộng, linh hoạt trong xử lý đã khiến Sư Tử Hống trở thành kỹ năng đáng ngại nhất của Kiếm Khách TGHM.

Trong phiên bản cập nhật mới nhất của Tinh Linh Chiến Ca lần này sẽ bổ sung cách khám phá phụ bản Phúc Sương Thành hoàn toàn mới. Đây vốn là 1 thành trì bị lãng quên trong băng tuyết vạn năm của TGHM, gắn liền với 1 truyền thuyết thần bí về dân tộc vô cùng hùng mạnh thời thượng cổ. Phụ bản khám phá Phúc Sương Thành được xem là một trong những phụ bản được người người chơi rất yêu thích.

Boss trong phụ bản Phúc Sương để lại cho người chơi nhiều ấn tượng. Phần thưởng trong chiến đấu cũng là 1 trong những điểm hấp dẫn với game thủ. Trong phiên bản lần này, Phúc Sương Thành sẽ mang tới một màu sắc thần bí hơn và những thử thách, phần thưởng hấp dẫn hơn. Một trong những động lực để người chơi tham gia khiêu chiến phụ bản chính là phần thưởng. Động lực này như tiếp thêm sức mạnh cho người chơi khi đứng trước những con boss hùng mạnh. Phúc Sương Thành là phụ bản chủ yếu dành cho người chơi cấp 85-91 khảo nghiệm. Kinh nghiệm người chơi thu được khi tham gia khiêu chiến cũng rất khả quan. Điều này đáp ứng được yêu cầu về trang bị ngày càng cao của các cao thủ. Phần thưởng có tính đặc trưng của vũ khí Hoàng Sắc với thuộc tính khá ưu việt như:

- Phiên trượng Thiên Phong Ngân Vũ Hoàng Kim giá trị: có khả năng tăng cường Linh lực, giảm thời gian thi triển phép thuật, nâng cao lực tấn công phép thuật của chủ nhân.
- Cung Vạn Lý Lưu Hương Hoàng Kim: gia tăng Mẫn lực, tỉ lệ ra đòn Trí mạng và có thuộc tính Giảm tốc khiến đối phương bị trì trệ về tốc độ nếu trúng tên.

Phối hợp với hình thức khám phá phụ bản độc đáo là một loạt những nhiệm vụ thần bí, đưa người chơi khám phá cốt truyện hư ảo của Phúc Sương Thành. Có thể kể ra một số nhiệm vụ tiểu biểu như: Ngư Nhục Thương Sinh - tiêu diệt hàng loạt quái vật tà ác, Cứu Văn Linh Hồn - đi tìm kiếm 9 linh hồn của những nhà thám hiểm cổ đại đã chết trong Phúc Sương Thành...

Hiện tại, TGHM VN đã mở ra máy chủ mới Chiến Ca với chính sách độc đáo khuyến khích tân thủ tham gia hoạt động PK quy mô lớn. Tất cả những vật phẩm thiết yếu trong quá trình chơi game đều có thể mở ra với Xổ Số Ngân Lượng đặc biệt. Các tân thủ không có điều kiện nạp Kim Nguyên Bảo đều có thể dễ dàng có được những vật phẩm cần thiết để tham gia phô diễn sức mạnh với quần hùng.

Phiên bản Tinh Linh Chiến Ca ra mắt sẽ hoàn thiện kỹ năng và sức mạnh của tất cả các lớp nhân vật TGHM. Máy chủ mới với chiến lược khuyến khích PK, cổ vũ chiến đấu quy mô sẽ là mảnh đất đầy hào khí chào đón những tân thủ. Bạn còn chờ gì nữa mà không tham gia và cảm nhận sức hút đầu mê hoặc của bản chiến ca hào hùng này? Mọi thông tin chi tiết có thể tham khảo tại trang chủ TGHM VN: http://thegioihoanmy.vn

STARCRAFT II

Dự kiến ban đầu: cuối năm 2009
Bị dời đến: nửa đầu năm 2010

Đây chắc hẳn là game PC được trông đợi nhiều nhất trong thời gian này. Ban đầu, Tổng giám đốc Blizzard, ông Mike Morhaime còn mạnh miệng khẳng định: "StarCraft II sẽ phát hành trong năm nay (2009)". Thế nhưng, mới đây hãng đã ra tuyên bố game sẽ bị hoãn đến nửa đầu năm 2010. Lý do được Blizzard đưa ra là họ cần hoàn thiện hệ thống dịch vụ chơi mạng Battle.net phiên bản mới. Lúc này, chính Mike Morhaime lại "quay ngoắt 180°" mà "phán" rằng: "Chúng tôi sẽ không phát hành StarCraft II cho đến khi nó đạt mọi tiêu chuẩn đề ra và thỏa mãn mọi kỳ vọng của các game thủ". Mặc dù lời tuyên bố trì hoãn này của Blizzard làm khá nhiều game thủ buồn lòng, nhưng lại không mấy bất ngờ vì đây gần như là… "chuyện thường tình" trong phong cách làm game của Blizzard.

NHỮNG TỰA GAME LỠ HẸN VỚI NĂM

Một sự thật không mấy dễ chịu nhưng các game thủ đành phải chấp nhận. Bao hi vọng, hân hoan chờ đón những game "bom tấn" vụt tắt khi ngày phát hành bị dời đến một thời điểm xa hơn trong tương lai. Chuyện "thất hứa" trong phát hành game ngày nay đã trở thành hết sức bình thường, khi mà chi phí phát triển game ngày một cao trong tình hình kinh tế suy thoái hay sự cạnh tranh quyết liệt của những game khác. Trong bài viết này, chúng ta hãy cùng xem những trò chơi hứa hẹn đỉnh cao nào đã "thất hứa" với chúng ta, phải lỡ hẹn với lịch phát hành ban đầu trong năm nay và phải chờ đến 2010 mới có thể xuất hiện nhé.

BIOSHOCK 2

Dự kiến ban đầu: 11/2009
Bị dời đến: Nửa đầu năm 2010

Theo giải thích chính thức của hãng Take-Two, nguyên nhân trì hoãn BioShock 2 là "Chúng tôi cảm thấy trò chơi cần được đầu tư thêm thời gian để các game thủ nhận được một game xứng đáng nhất." Tuy nhiên, có một điều trong quá trình phát triển BioShock 2 mà có lẽ ít người biết là trò chơi này được thực hiện bởi ít nhất… 4 nhà phát triển cùng lúc: một ở Mỹ, một ở Canada, một ở Úc và một ở Pháp. Điều này sẽ khiến nhiều người nghĩ ngay đến công tác quản lý, tổ chức và liên lạc giữa các studio cách xa nhau như vậy chính là một trong những nguyên nhân khiến BioShock 2 buộc phải dời ngày phát hành.

HEAVY RAIN: THE ORIGAMI KILLER

Dự kiến ban đầu: Mùa thu 2009
Bị dời đến: Đầu năm 2010

Tại sao game bị hoãn? "Các nhà phát hành game đã nhận ra rằng hoàn toàn không lý tưởng khi phát hành một thương hiệu game hay thể loại game mới vào thời điểm mùa nghỉ cuối năm, khi hàng loạt game đình thay phiên nhau ra mắt. Điều này sẽ mang lại rủi ro rất cao." Đó là lời giải thích của đồng giám đốc Quantic Dream, hãng phát triển trò chơi phiêu lưu Heavy Rain.

Một lời giải thích rất hợp lý, khi các game thủ chắc cũng đồng tình khi họ gần như bội thực trước quá nhiều game hay mùa cuối năm, trong khi những thời điểm còn lại trong năm thì lâu lắm một có một game hay ra mắt. Tuy nhiên, không biết đây có phải là sự trì hoãn thông minh của Quantic Dream hay không, vì khi dời đến đầu năm 2010, trò chơi dành riêng cho PS3 của họ sẽ "đụng phải" 2 game cũng độc quyền cho hệ máy này là God of War và MAG.

PHƯƠNG MAI

2009

MAFIA II

Dự kiến ban đầu: Cuối năm 2009
(Có thể) bị dời đến: 2010

Đây là game của hãng Take-Two dù có lịch phát hành nằm trong khoảng thời gian từ tháng 11/2009 đến tháng 4/2010, nhưng có cơ may được phát hành cuối năm 2009 cao nhất. Vì sao? Vì đây là game đã được công bố khá lâu, từ hơn 1 năm trước và đến nay chúng ta đã được xem khá nhiều đoạn video gameplay do nhóm phát triển trình diễn. Như vậy, có thể đoán trò chơi đã gần hoàn chỉnh và có cơ hội phát hành trong năm nay nếu không có trục trặc gì xảy ra.

I AM ALIVE

Dự kiến ban đầu: Cuối 2009 – đầu 2010
Bị dời đến: Giữa năm 2010

Thực sự Ubisoft chưa hề đưa ra tuyên bố về ngày phát hành chính thức cho I Am Alive kể từ lần đầu công bố game này hồi E3 2008. Cho đến giờ, vẫn chưa hề có một bức ảnh in-game nào của I Am Alive được tiết lộ, ngoại trừ đoạn trailer CG đầu tiên. Mặc dù chưa có thông tin về ngày phát hành, nhưng Ubisoft cũng liệt kê cả trò chơi này trong danh sách những game mà họ dời thời điểm phát hành, cùng với Splinter Cell: Conviction và Red Steel 2. Do vậy, khả năng xuất hiện của I Am Alive trong năm 2009 này hoàn toàn là con số 0.

ALIENS: COLONIAL MARINES

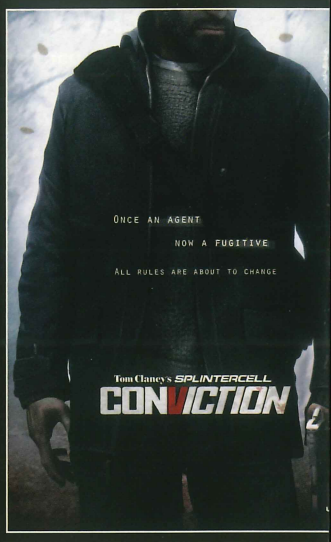
Dự kiến ban đầu: Cuối năm 2008
Bị dời đến: có thể tận 2011

Hiện giờ hãng Sega có đến 3 tựa game liên quan đến thương hiệu phim Aliens đang chờ được phát hành. Trong đó, Colonial Marines là một game hành động bắn súng theo nhóm do hãng Gearbox Software phát triển, vốn đang chuẩn bị cho ra mắt game Borderlands. Lý do trì hoãn Colonial Marines là do Sega đã quyết định tung ra một game Aliens vs. Predator mới trong đầu năm 2010. Do vậy, để tránh "đụng độ" cùng một đề tài mà Colonial Marines đã bị hoãn lại, nghe đâu là có thể đến tận năm 2011 mới có thể ra mắt.

RED STEEL 2

Dự kiến ban đầu: Tháng 11/2009
Bị dời đến: Quý 1/2010

Theo lời giải thích của Ubisoft, sự trì hoãn của Red Steel 2 là do hãng muốn dành tựa game đầy hứa hẹn này để củng cố cho danh sách game "đỉnh" của mình trong năm 2010. Hơn nữa, cuối năm nay hãng sẽ phát hành một game hành động về các chú ninja rùa trên Wii. Nên có lẽ họ không muốn chứng kiến cảnh "gà nhà đá nhau". Tuy nhiên, sự vắng mặt của Red Steel 2 đã tạo nên không ít sự thất vọng, trong đó chủ yếu là sự tò mò của các game thủ để xem trò chơi có tạo được niềm tin nơi họ hay không sau phần một vốn là một thất bại toàn diện. Mà cũng đáng để hy vọng khi Red Steel 2 đã thay đổi mọi thứ, từ phong cách đồ họa, bối cảnh câu chuyện và đặc biệt lối chơi cảm ứng sẽ ứng dụng khả năng chính xác cao của thiết bị Wii MotionPlus.



RED DEAD REDEMPTION

Dự kiến ban đầu: Cuối tháng 10/2009
Bị dời đến: Nửa đầu năm tài chính 2010

Vì sao game bị hoãn? Câu trả lời chính thức: "Để có thêm thời gian phát triển để trò chơi có được những tiềm năng cao nhất nhằm thỏa mãn các game thủ…" Nói chung cũng vẫn là một lý do quá quen thuộc. Suy xét kỹ hơn, thì Red Dead Redemption chỉ mới vừa được hãng Rcokstar công bố từ hồi tháng 2. Vì vậy, cho dù game có mãi đến tận tháng 2 năm sau mới ra mắt thì cũng chỉ mới có 1 năm trôi qua từ khi chúng ta biết đến sự hiện diện của game. Thế nhưng, sự vắng mặt của RDD trong năm nay cũng gây nên sự thất vọng không nhỏ, chủ yếu là do hãng phát triển Rockstar đã quảng cáo rất hấp dẫn rằng game sẽ giống như một "Grand Theft Auto với bối cảnh miền viễn Tây".

SPLATTERHOUSE

Dự kiến ban đầu: Mùa hè năm nay
Bị dời đến: Đầu năm 2010

Hãng phát hành Namco Bandai cũng viện dẫn lý do quen thuộc là "cần có thêm thời gian để hoàn thiện…", nhưng lý do sâu xa hơn không hề "dễ nghe" như vậy. Tháng 2 năm nay, chỉ còn vài tháng nữa là Splatterhouse dự định ra mắt, đột nhiên hãng phát triển BottleRocket bị "đá" ra khỏi dự án và Namco Bandai trao lại cho đội ngũ từng thực hiện game Afro Samurai. Sau một cuộc chiến pháp lý khá căng thẳng giữa Namco và nhà cựu phát triển, hãng Namco cuối cùng đã giải quyết mâu thuẫn bằng thuê mướn lại một số nhân viên của BottleRocket để tham gia trở lại dự án Splatterhouse.

MAX PAYNE 3

Dự kiến ban đầu: Cuối năm 2009
Bị dời đến: 2010

Lại một game đỉnh của Rockstar và Take-Two phải chịu cảnh trì hoãn. Thế nhưng, cũng như trường hợp của Red Dead Redemption, Max Payne 3 chỉ mới được công bố cách đây 5 tháng. Hiện vẫn còn khá ít thông tin về game, thậm chí một đoạn phim trailer giới thiệu cũng chưa xuất hiện. Có lẽ đội ngũ phát triển Max Payne 3 cần rất nhiều thời gian nữa để hoàn thành game. Hay là… họ đang cố tình trì hoãn để các game thủ quên đi bộ phim Max Payne dở tệ của tài tử Mark Wahlberg năm 2008 nhỉ?

SPLINTER CELL: CONVICTION

Dự kiến ban đầu: Quý 3/2009
Bị dời đến: Quý 1/2010

Tại sao game bị hoãn? Trên diễn đàn của Ubisoft, một nhân viên đã giải thích: "Chúng tôi nhận rất nhiều lời khen sau khi trình diễn bản chơi thử tại triển lãm E3 2009. Tuy nhiên, chúng tôi muốn hoàn thiện trò chơi hơn nữa." Nghe cũng khá hợp lý, khi chúng ta cần biết rằng bản Conviction ở E3 hoàn toàn khác so với phiên bản cũ được giới thiệu cách đây vài năm. Game đã thay đổi hoàn toàn, từ tạo hình nhân vật chính, bối cảnh cho đến cả cách chơi. Một thay đổi toàn diện như vậy cần phải có thêm nhiều thời gian là điều hiển nhiên. Nói chung, đây là một sự trì hoãn có thể thông cảm được, nhất là Splinter Cell đang chịu một áp lực rất lớn từ sự thành công vang dội của đối thủ cùng thể loại là Metal Gear Solid 4.

BAYONETTA

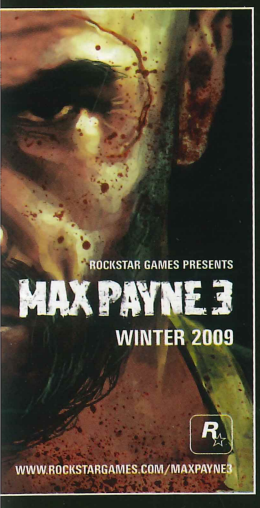
Dự kiến ban đầu: Cuối năm 2009
Bị dời đến: 5/1/2010

Nhà sản xuất Keith Dwyer của Bayonetta đã khẳng định lý do trì hoãn game này là do có quá nhiều game hành động hấp dẫn sẽ phát hành cuối năm nay. Ông nói đưa Bayonetta đến năm 2010 sẽ tạo cơ hội tốt hơn cho game để thu hút sự chú ý của các game thủ trong thời kỳ nghỉ đông. Tuy nhiên, nói gì thì nói, sự vắng mặt của Bayonetta trong năm nay cũng là điều đáng tiếc khi với những gì đã được trình diễn, trò chơi chứng tỏ rằng mình là một game đầy hứa hẹn với những pha hành động nghẹt thở, cùng một nữ nhân vật chính rất "nóng bỏng" sẵn sàng làm lu mờ danh tiếng của Devil May Cry, được xem là "người tiền nhiệm" của Bayonetta.

DARK VOID

Dự kiến ban đầu: Tháng 9/2009 - **Bị dời đến:** Quý 1/2010

Lý do trì hoãn Dark Void cũng được hãng Capcom giải thích là để "tránh khỏi sự cạnh tranh từ các game cùng thể loại, nhất là trò chơi Halo 3: ODST, cũng sẽ phát hành trong tháng 9." Quả là hợp lý thôi, các nhà phát hành luôn phải cân nhắc kỹ lưỡng thời điểm tung ra sản phẩm của mình sao cho có lợi nhất. Thế nhưng, quyết định này của Capcom liệu có thông minh và đúng đắn không? Hay là sẽ rơi vào trường hợp "tránh vỏ dưa gặp vỏ dừa"? Tại sao lại nói như vậy ư? Nếu bạn đã đọc hết bài viết này từ đầu đến giờ, chắc cũng đã hiểu được tại sao rồi.



SINGULARITY

Dự kiến ban đầu: Mùa thu 2009
Bị dời đến: Quý 1/2010

Trường hợp của Singularity, tựa game do Raven Software phát triển và Activision phát hành cũng khá giống với Aliens: Colonial Marines. Một đại diện của Activision đã nói: "Mức độ mong đợi của các game thủ vào trò chơi Modern Warfare 2, sẽ phát hành tháng 11 năm nay là quá lớn, nên chúng tôi đã quyết định hoãn ngày phát hành trò chơi hành động bắn súng này của hãng Raven." Quả thực, sự xuất hiện của Modern Warfare 2 có một "sức nặng" rất lớn mà bất kỳ game đối thủ nào khác cũng phải e sợ, nhất là những game cùng thể loại hành động bắn súng. BioShock 2 bị hoãn, Singularity bị hoãn, và giờ có lẽ chỉ còn mỗi Halo 3: ODST, vốn có lượng fan trung thành rất đông đảo, là dám "đương đầu" với Modern Warfare 2 vào cuối năm nay.

PHÁO ĐÀI ĐỒNG ĐỘI 2

MẤT GẦN 10 NĂM TRỜI KỂ TỪ KHI ĐƯỢC CÔNG BỐ, CÁC FAN HÂM MỘ TEAM FORTRESS MỚI CÓ THỂ ĐƯỢC ĐƯỢC SỜ TẬN TAY, THẤY TẬN MẮT PHIÊN BẢN THỨ 2 CỦA TRÒ CHƠI. TUY NHIÊN, NHỮNG GÌ MÀ NHÀ PHÁT TRIỂN VALVE CORPORATION ĐÃ LÀM ĐƯỢC QUẢ THỰC ĐÃ KHÔNG LÀM PHỤ LÒNG NHỮNG GÌ MÀ HỌ ĐÃ KỲ VỌNG."

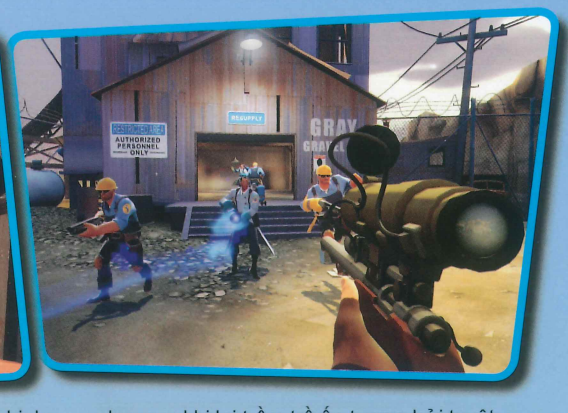
Khởi điểm là một trong những bản mod được thiết kế cho game hành động Quake, sau được làm lại và tiếp tục được phát hành miễn phí dưới dạng một bản mod dành cho game Half-Life. Team Fortress, sản phẩm được xây dựng dựa trên engine GoldSrc của Valve nhanh chóng được cộng đồng game thủ đón nhận nồng nhiệt và được nhiều tạp chí, chuyên san, cũng như trang game nổi tiếng đánh giá không chỉ là bản mod hay nhất dành cho game Half-Life mà còn lọt vào danh sách những bản mod hay nhất mọi thời đại trong hầu hết các cuộc bình chọn.

TEAM FORTRESS 2	
PHÁT HÀNH	Valve Corporation
PHÁT TRIỂN	Valve Corporation
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	Xbox 360, PS3, PC
NGÀY PHÁT HÀNH	10/10/2007
ESRB	Mature
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU:1,7 GHz; Ram: 512 MB; Card màn hình hỗ trợ DirectX 8; Ổ cứng còn trống 8 GB.

Đa dạng và hấp dẫn

Không như các game chơi mạng phổ biến khác như Unreal Tournament, Quake được xây dựng hẳn một cốt truyện hoặc cho phép người chơi tham gia những trận tranh tài cùng máy, TF2 chỉ tồn tại duy nhất phần chơi mạng giữa người với nhau. Nội dung lần này của game xoay quanh cuộc chiến của 2 phe phái đối lập là Reliable Excavation & Demolition (RED – trang phục đỏ) và Builders League United (BLU – trang phục xanh). Bất kể là đứng về phe nào người chơi cũng phải lựa chọn một trong chín dạng quân khác nhau. Mỗi dạng quân lại có ưu và khuyết riêng và sẽ phát huy tối đa vai trò của mình tuỳ thuộc vào cách điều khiển, sự phối hợp giữa người chơi cũng như tình hình chiến trường vào từng thời điểm khác nhau.

Đơn cử như chàng Lính trinh sát (Scout) chỉ trang bị vũ khí thô sơ nhưng nhờ thân pháp nhanh nhẹn nên dùng để do thám, gây rối đội hình quân đối phương



hoặc chiếm các cứ điểm quan trọng nằm xa doanh trại ở những thời điểm đầu khai cuộc. Lính quân y (Medic) tuy không phải là những chiến binh mạnh mẽ, đầy uy lực nhưng có thể hồi máu cho đồng đội của mình vào bất kỳ lúc nào và trong trường hợp cần thiết anh có thể biến mình và đồng đội thành "mình đồng da sắt" tạm thời để dễ dàng đột nhập, càn quét vào hang ổ của đối phương. Tuy chỉ là những người hùng thầm lặng đứng đằng sau chiến tuyến, nhưng các Kỹ sư (Engineer) lại có khả năng thu lượm các vũ khí trên chiến trường và biến chúng thành những ụ súng có sức công phá khủng khiếp. Chỉ cần sắp đặt những ụ súng này vào những vị trí lý tưởng trên bản đồ là bạn có thể ngồi ung dung nhìn phe đối phương bị "luộc" dễ dàng. Ngoài ra, các chàng lính đầy trí tuệ này còn có thể tạo ra các cổng dịch chuyển tức thời giúp đồng đội rút ngắn thời gian khi di chuyển trên bản đồ. Chính sự đa dạng, phong phú về mặt chiến thuật cũng như kĩ năng chiến đấu giữa các đơn vị quân như vậy nên TF2 đòi người người chơi phải có tinh thần tác chiến, óc quan sát và khả năng phán đoán các tình huống trên chiến trường tương đối nhanh bởi chỉ cần một sai lầm nhỏ là có thể ảnh hưởng chung đến thành tích của cả đội.

Để khuyến khích người chơi trau dồi kinh nghiệm chiến trường của mình, TF2 tích hợp thêm hệ thống điểm thành tựu (Achievements) tương tự như các game trên Xbox 360 hoặc hệ thống Trophy trên các game PS3. Để đạt được các điểm thưởng này bạn phải phải đạt được những yêu cầu mà nhà sản xuất đã tích hợp vào game. Những yêu cầu này khá quái gở ví dụ như 10 lần bị hạ "đo ván" khi đang trêu chọc người khác, đôi lúc lại phức tạp như hạ gục được 10 đối phương khi họ đang lơ lửng trên không bằng súng máy. Đổi lại khi đã đạt được chúng bạn sẽ mở khoá được những vũ khí "khủng" để trang bị cho nhân vật.

Từ con số khiêm tốn là 6 bản đồ chơi khi mới ra mắt, trong bản cập nhật mới vào giữa tháng tám qua TF2 đã có tổng cộng hơn 30 bản đồ chơi (con số này sẽ tiếp tục được cải thiện ở những lần cập nhật tới) được phân phối qua bảy chế độ chơi khác nhau của game. Phần lớn các mục chơi trong TF2 đều không quá xa lạ với các game thủ từng kinh qua các game chơi mạng phổ biến trước đây. Kiểu chơi hấp dẫn và độc đáo nhất của TF2 chính là Pay Load Race. Trong phần chơi này, các thành viên cả hai đội phải tìm mọi cách để áp tải các xe chở hàng của phe mình về đích sớm nhất đồng thời ngăn chặn phe bạn thực hiện hành vi tương tự.

Nghe nhìn hài hoà

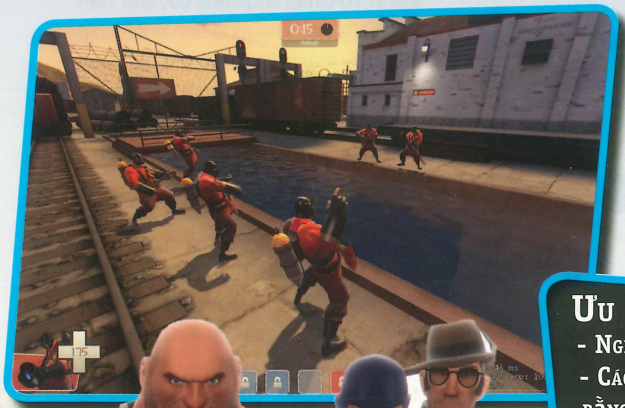
Mang đến những pha hành động kịch tính, hoành tráng nhưng TF2 không hề thiếu vắng những tiếng cười giòn giã cho người tham gia nhờ khâu tạo hình nhân vật hài hước theo phong cách biếm hoạ khó "đụng hàng". Không ít lần người viết phải phì cười mỗi khi nhìn thấy bộ dáng phục phịch, bề thế của chàng Lính mập (Heavy) đang rảo từng bước trên chiến trường, chốc chốc lại hôn gió chiếc súng máy của mình mỗi khi chọc tức đối phương; khi lại trầm trồ ấn tượng bởi tuyệt chiêu dùng "rocket" để bay lên nóc nhà của chàng Lính chiến (Soldier). Không chỉ chăm chút vào cử chỉ, điệu bộ của từng nhân vật, chi tiết cảnh nền, các hiệu ứng ánh sáng và cháy nổ trong game cũng được đầu tư rất mãn nhãn.

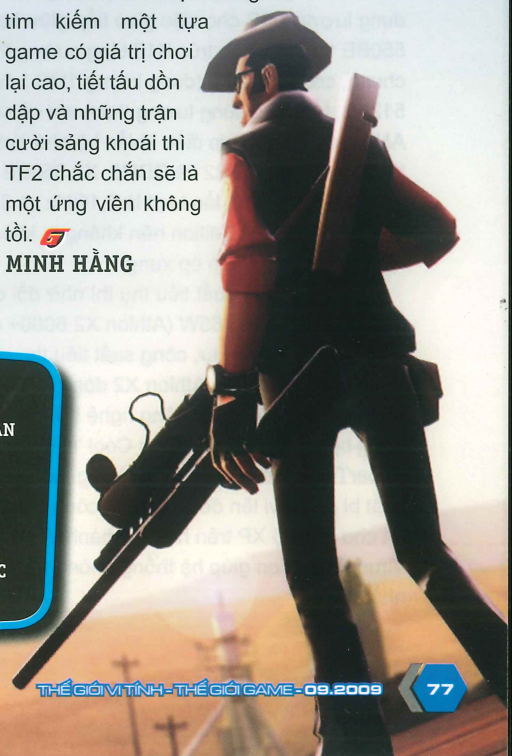
Kết nhịp rất hoàn hảo là các hiệu ứng âm thanh mô phỏng và lồng tiếng được thể hiện khá xuất sắc. Bạn có thể dễ dàng cảm nhận được tiếng kêu thất thanh, dồn dập của đồng đội mỗi khi họ đang bị nguy hiểm rình rập hay tiếng reo hò vỡ trận, kèm theo những điệu nhạc chát chúa mỗi phe ta thắng trận. Điều đáng hoan nghênh là để thưởng thức được TF2, game thủ không cần phải đầu tư một cấu hình máy quá cao.

Thay lời kết

Dù ra mắt gần được hai năm, nhưng số lượng người chơi TF2 vẫn đông đúc và nhộn nhịp. Đó là còn chưa kể những cuộc thi bên lề của game do fan tổ chức như thiết kế thiệp theo các ngày lễ trong năm với hình ảnh minh hoạ là các nhân vật trong game…đủ để thấy lượng người hâm mộ TF2 đông và cuồng nhiệt đến mức nào. Nếu bạn đang tìm kiếm một tựa game có giá trị chơi lại cao, tiết tấu dồn dập và những trận cười sảng khoái thì TF2 chắc chắn sẽ là một ứng viên không tồi.

MINH HẰNG





Ưu

- Nghe nhìn ấn tượng.
- Các chủng quân được thiết kế cân bằng và đa dạng.
- Cấu hình đòi hỏi mềm.

Khuyết

- Không cho phép người chơi thực hành, giao đấu với máy.

Hai nhân vẫn chạy tốt

Thay vì đầu tư phần lớn tiền vào các BXL 4 nhân cao cấp đắt tiền và đành chấp nhận đồ họa tích hợp, bạn vẫn có những lựa chọn BXL 2 nhân với giá cả thấp hơn nhiều và chừa phần kinh phí còn lại cho một card đồ họa tầm trung.

Tính năng

BXL Athlon thế hệ thứ hai Athlon II X2 250 có khá nhiều điểm tương đồng với BXL AMD Athlon 64 X2 6000+ (ID: A0712_50) trong khi phiên bản 2 nhân Phenom II X2 550BE lại có phần "gần gũi" với những BXL AMD Athlon dòng 7000 về khía cạnh kiến trúc. Điểm nổi bật của hai BXL 2 nhân mới này là được sản xuất trên công nghệ 45nm thay thế cho công nghệ 65nm cũ có hiệu năng cao hơn cũng như giảm bớt điện năng tiêu thụ so với thế hệ trước.

Về kiến trúc, X2 250 "trung thành" với cách thiết kế từng có trên thế hệ Athlon "đời đầu" với hai nhân riêng biệt và mỗi nhân sở hữu riêng cache L1 (128KB), đồng thời chia sẻ một cache L2 dung lượng 2MB cho việc giao tiếp giữa hai nhân. Trong khi đó, X2 550BE thì theo kiến trúc K10 tăng cường thêm cache L3 6MB dùng chung, còn cache L2 (dung lượng 1MB) được đưa về cho mỗi nhân 512KB. Hai BXL cũng tương thích với cả socket AM2+ cũ cũng như AM3 mới, do đó chip điều khiển bộ nhớ tích hợp trong hai BXL cũng hỗ trợ cả RAM DDR2 và DDR3. X2 550BE và X2 250 đều có mức xung nhịp khá cao, lần lượt là 3,1GHz và 3GHz. Riêng X2 550BE thì thuộc dòng Black Edition nên không bị khóa hệ số nhân, phù hợp với người dùng thích ép xung.

Xét đến công suất tiêu thụ thì nhờ đổi qua quy trình 45nm nên X2 250 chỉ tiêu thụ 65W (Athlon X2 6000+ cùng xung nhịp tiêu thụ đến 125W). Tương tự, công suất tiêu thụ của X2 550BE là 80W, trong khi những BXL Athlon X2 dòng 7000 lại có công suất lên đến 95W. Và hàng loạt các công nghệ hữu ích quen thuộc cũng được trang bị trên 2 BXL này như: Cool 'n' Quiet giúp tiết kiệm điện, HyperTransport 3.0 cung cấp băng thông giao tiếp giữa BXL với các thiết bị ngoại vi lên đến 16GB/s, công nghệ ảo hóa AMD-V hỗ trợ tốt cho chế độ XP trên hệ điều hành Windows 7 mới, hay Enhanced Virus Protection giúp hệ thống phòng tránh một số loại virus, mã độc nhất định.

Thử nghiệm

Với cấu hình BMC Gigabyte GA-MA790FXT-UD5P, RAM Corsair DDR3 1333, ổ cứng SATA 2 250GB, card đồ họa ATI Radeon 4890, hệ điều hành Windows Vista Home Premium thì 2 hệ thống ứng với 2 BXL dễ dàng vượt qua các phép thử. Với 3DMark Vantage, công cụ dùng đánh giá khả năng chơi game trên nền Direct X 10, cả hai đều vượt qua nhẹ nhàng với điểm số khá cao là 7.991 điểm (X2 250) và 8.489 điểm (X2 550BE). Với game Company of Heroes chạy ở chế độ khử răng cưa 4x, hệ thống chạy X2 250 đạt 54,8 khung hình/giây và X2 550BE nhỉnh hơn một chút với 56,9 khung hình/giây; kết quả cho thấy cả hai hệ thống đều có thể chạy mượt mà những cảnh trong game. Qua đến game Crysis Warhead thì một lần nữa hệ thống chạy X2 550BE có phần nhỉnh hơn "đồng hương" với kết quả là 107,74 khung hình/giây (không khử răng cưa) và 107,53 (khử răng cưa 4x); X2 250 là 91,75 khung hình/giây và 91,36 khung hình/giây khi khử răng cưa 4x. Thử nghiệm với game Prototype (một game đòi hỏi khá nặng ký về cấu hình máy hiện nay http://www.microsoft.com/games/en-us/Games/Pages/prototype.aspx) tại mức thiết lập đồ họa cao nhất, kết quả hệ thống chạy X2 250 đạt 47 khung hình/giây và X2 550BE nhỉnh hơn một chút với 49. Test Lab cũng thử trên một game online là Thiên Long Bát Bộ, có lẽ bạn nghĩ "game online thường nhẹ thì có gì để thử". Tuy nhiên, những ai đã từng đứng chờ ở thành Tô Châu chỗ đánh cờ, chỗ Tiền Hồng Vũ, hay khu mua bán nhộn nhịp phía Tây thành Tô Châu vào giờ cao điểm thì chắc cũng đã một lần "nếm" cảnh giựt máy. Để thử khả năng này, Test Lab thiết lập lại các chế độ hiển thị cho game lên mức cao nhất ở tất cả các mục và chạy 2 tài khoản cùng lúc; kết quả cả 2 hệ thống đều chạy trơn tru và không hề có một hiện tượng giật hình nào tại những cảnh nói trên.

Giá: AMD Phenom II X2 550BE - 1.968.000 đồng, Athlon II X2 250 - 1.728.000 đồng. Bảo hành 3 năm.

KHẢI HUỲNH

LIÊN HỆ: An Nhất - Hà Nội (04) 3733 1515, TP.HCM (08) 3930 5044; **Gia Tín** (08) 3835 3042; **Silicom** - Hà Nội (04) 3732 3232, TP.HCM (08) 3943 3333.

Dòng card đồ họa GeForce GTX 275

Khi AMD vui mừng ra mắt Radeon HD 4890 thì cũng là lúc NVIDIA tự hào tung ra GeForce GTX 275. Kết quả thử nghiệm của 4 card đồ họa (Asus ENGTX275HTDI896MD3A, eVGA e-GeForce GTX275, Gigabyte GV-N275UD-896H, MSI N275GTX - Twin Frozr OC) làm mát lòng game thủ cũng như chuyên gia đồ họa.

Tương tự như các card đồ họa GTX 260 từng thử nghiệm, nhóm các card đồ họa tham gia thử nghiệm đều được trang bị 896MB bộ nhớ GDDR3, giao tiếp 448bit (bộ nhớ chuẩn mà GPU hỗ trợ). Về giao tiếp, các card đều trang bị 2 ngõ xuất DVI và ngõ TV-OUT. Ngoài ra, nhóm card đồ họa còn hỗ trợ HDMI với đầu chuyển đi kèm. Các card đồ họa GTX 275 đều được thiết kế chung "tông" quạt đơn quen thuộc, chỉ có MSI N275GTX - Twin Frozr OC dùng quạt đôi Twin Frozr OC trông khá ngầu. Theo hãng sản xuất, thiết kế quạt đặc biệt này sẽ giúp card đồ họa tản nhiệt tốt hơn, tăng hiệu quả hoạt động. Các card đồ họa thử nghiệm mang hình dạng đặc trưng của dòng GeForce GTX 200: kích cỡ lớn và dày như các card đôi.

Để thấy được sức mạnh của từng card đồ họa, Test Lab đã thực hiện đo tốc độ xử lý game cũng như dựng hình đồ họa. Nhìn chung, nhóm card có thể chơi mượt các game, "xông trận" hào hứng ngay cả với những rào cản khử răng cưa đa mẫu từng khiến các card đồ họa "nhẹ cân" chùn bước. Thật vậy, qua các thử nghiệm, nhóm card thể hiện sức mạnh đồng đều qua các game, "so kè" nhau chỉ vài frame/giây.

Đánh giá cao sức mạnh tầm cỡ của nhóm card đồ họa này, Test Lab tự tin "xông trận" ngay ở độ phân giải 1600x1200. Mở màn ở các "trận" như Unreal Tournament 3, STALKER, Company Of Heroes, ... các ứng viên đều nhanh nhẹn giành chiến thắng ở tốc độ gấp 3, gấp 4 lần "mức xà" với số điểm từ 110fps đến 144fps, trong đó, dẫn đầu là Asus ENGTX275HTDI896MD3A.

Tiếp đến, nhóm card xông trận FEAR, Doom3, Quake 4 để thỏa chí anh hùng, kết quả đều vượt gấp 3 lần mức xà với tốc độ từ 101fps đến 116fps. Cuối cùng, trong các trận chiến ác liệt với FarCry2, Crysis, nhóm card có vẻ dè dặt hơn khi chiến thắng với tốc độ 51fps đến 54fps. Trận quyết đấu ở thử thách 1600x1200x4AAx8AF trong các game Doom3, Quake 4... cũng không làm nao lòng các chiến binh dũng cảm, tốc độ chỉ giảm dưới 6fps so với khi chưa bật hiệu ứng. Như vậy, các card đồ họa này có sức "chịu đựng" tốt khi thử thách để có chất lượng hình ảnh đẹp hơn.

Sức mạnh chơi game cũng như xử lý đồ họa của nhóm card còn được thể hiện qua phép thử 3DMark 06 và 3dsmax 5.1. Ở thử nghiệm sức mạnh game, các card đều đạt trên dưới 8800 điểm, trong đó eVGA e-Geforce GTX275 vượt lên dẫn đầu với 8827 điểm. Nếu so sánh, mức điểm này vượt mức 8700 của các card GTX 280. Trong xử lý đồ họa 3D, tình thế thay đổi khi Gigabyte GV-N275UD-896H dẫn đầu với 121fps, các card còn lại chỉ chịu thua vài frame với 116fps hay 117fps (thử nghiệm ở độ phân giải 1280x1024).

Như vậy, độ phân giải 1600x1200 chưa là gì so với sức mạnh của nhóm card thử nghiệm. Test Lab quyết định nâng độ phân giải lên 1920x1440 trong một vài game như Company Of Heroes, Fear, Crysis, FarCry... để thử sức các chiến binh. Kết quả thu được làm mát lòng game thủ: các card đồ họa vẫn bon bon vượt qua 3, thậm chí 4 lần mức xà 30fps trong Company Of Heroes và Fear, chỉ giảm 1fps đến 2fps so với kết quả ở độ phân giải 1600x1200 trong các game FarCry 2 và Crysis. Đến đây, game thủ có thể tin tưởng nhóm card khi muốn chinh phục game ở những độ phân giải khủng.

Với mức giá khoảng 6 triệu đồng, nhóm card xứng đáng được chọn bởi năng lực "chiến đấu" tuyệt vời. Asus ENGTX275HTDI896MD3A (5.400.000 đồng), eVGA e-GeForce GTX275 (5.460.000 đồng), Gigabyte GV-N275UD-896H (6.056.000 đồng), MSI N275GTX - Twin Frozr OC (5.838.000 đồng)

GIA LINH

LIÊN HỆ:

Asus: Minh Thông - (08) 3925 4321
eVGA: Toàn Hưng - (04) 3736 7772
Gigabyte: Viễn Sơn - (08) 3832 6085
MSI: Mai Hoàng - (04) 3537 7109

Asus ENGTX275HTDI896MD3A

eVGA e-GeForce GTX275

Gigabyte GV-N275UD-896H

MSI N275GTX

7 chú chuột máy tính đến từ Nortek cùng "hội bầy" với 1 chú chuột Genius. Khi chuột "gọi bầy"

Cả 8 sản phẩm thiết kế theo tiêu chí hài hòa giữa tính năng và nhu cầu sử dụng, phù hợp với người dùng phổ thông. Sử dụng giao tiếp USB, hỗ trợ tính năng Plug@Play nên việc cài đặt rất đơn giản; kết nối chuột và để máy tính tự nhận dạng trước khi dùng. Nortek Egos 8 Laser, Cyber 2400 Laser sử dụng công nghệ cảm biến laser (chuột laser), có thể "lướt" trên nhiều mặt phẳng chất liệu khác nhau trong khi Genius NetScroll 310X, Nortek Flat, Virtuo, Evo, Tecno và Estro sử dụng cảm biến quang truyền thống (chuột quang) nhưng có độ phân giải khá cao, từ 800dpi đến 1200dpi nên vẫn đáp ứng tốt cho nhu cầu làm việc và giải trí của bạn đọc. Điểm cần lưu ý là chuột quang không thích hợp để sử dụng trên 1 số bề mặt phản quang.

Ngoài 3 phím cơ bản trái, phải và nút cuộn, Nortek Tecno, Egos 8 Laser và Cyber 2400 Laser bổ sung 2 phím chức năng tương ứng với Back, Forward hữu ích khi lướt web và 1 phím trên thân chuột để thay đổi nhanh độ phân giải; tương ứng với việc tăng/giảm tốc độ trỏ chuột. Riêng Cyber 2400 Laser có thêm hệ thống LED phát sáng giúp nhận biết độ phân giải hiện hành của chuột.

Genius NetScroll 310X, Nortek Flat, Nortek Virtuo

NetScroll 310X, Nortek Flat và Nortek Virtuo thuộc dòng mini nhỏ gọn, thích hợp cho người dùng MTXT và cả trẻ em với cỡ tay nhỏ nhắn. Cả 3 sản phẩm thích hợp cho môi trường làm việc di động, Nortek Flat sử dụng cáp nối rất mảnh, có thể thu gọn để tiện khi di chuyển. Cáp nối NetScroll 310X tuy không thu gọn được nhưng cũng khá ngắn (0,8m) nên không vướng víu khi sử dụng. Riêng Nortek Virtuo có cáp dài 1,5m, có thể sử dụng với MTXT lẫn để bàn.

Genius NetScroll 310X giá 116.000đ. Nortek Flat giá 150.000đ. Nortek Virtuo giá 127.000đ.

Nortek Evo, Nortek Tecno, Nortek Estro

Chuột quang Nortek Evo, Tecno và Estro có kích thước tương đối lớn, cáp nối USB dài 1,5m, hỗ trợ tính năng Plug@Play nên "cắm là chạy", thích hợp để sử dụng với máy tính để bàn. Estro trông khá nhẹ nhàng với tông màu trắng chủ đạo trong khi Evo, Tecno mạnh mẽ với tông bạc viền đen. Tương tự NetScroll 310X, Nortek Flat và Virtuo, 3 chú "tí" này cũng có thiết kế đối xứng với 2 phím trái, phải và 1 nút cuộn. Tecno còn đi kèm tiện ích Alps Pointing-device Driver (được cài đặt cùng trình điều khiển chuột) bổ sung nhiều lựa chọn cũng như cho phép gán tác vụ cho từng nút chức năng, thay đổi thông số tốc độ, kiểu con trỏ tùy người dùng.

Cả 3 cùng hỗ trợ độ phân giải đạt 1.000dpi nên khá nhạy, đáp ứng tốt để làm việc và chơi game; thích hợp để sử dụng với các màn hình LCD 19" trở xuống. Nortek Evo giá 161.000đ. Nortek Tecno giá 207.000đ. Nortek Estro giá 138.000đ.

Nortek Egos 8 Laser, Nortek Cyber 2400 Laser

Chuột laser Egos 8 và Cyber 2400 là lựa chọn thích hợp cho các game bắn súng và hành động tốc độ cao hoặc đơn giản hơn là nếu bạn muốn tự do sử dụng chuột trên bề mặt của nhiều loại vật liệu khác nhau mà không cần dùng tấm lót chuột. Egos 8 Laser hỗ trợ 2 độ phân giải 800dpi và 1.600dpi, sử dụng tông đen và xám lông chuột.

Thử nghiệm thực tế, 2 chú "tí" này có thể lướt tốt trên mọi bề mặt bàn làm việc, từ bề mặt gỗ tự nhiên, khăn trải bàn thô ráp cho đến mặt kiếng trong suốt. Nút chức năng trên thân chuột cho phép tùy điều chỉnh độ phân giải chuột phù hợp với mục đích sử dụng. Chẳng hạn ở độ phân giải 1.6000dpi hoặc lên đến 2.400dpi, Egos 8 Laser và Cyber 2400 Laser thích hợp để chơi game hoặc di chuyển nhanh trên những màn hình kích thước khung hình lớn; đặc biệt là với màn hình có khung hình rộng (widescreen). Độ phân giải 800dpi thích hợp trong những việc cần tính chính xác cao.

Nortek Egos 8 Laser giá 368.000đ. Nortek Cyber 2400 Laser giá 391.000đ.Tất cả "chú tí" đều được bảo hành 12 tháng.

ĐÔNG QUÂN

LIÊN HỆ

Genius: Silicom - 05 Quốc Tử Giám, Q. Đống Đa, Hà Nội. ĐT: (04) 3732 3232.

Nortek: Hiệp Long - 150/44 Nguyễn Trãi, P. Bến Thành, Q.1, TP.HCM. ĐT: (08) 7309 2992

NOVINT FALCON
Chú "chuột" lạ loài

Trong số các loại chuột hiện có trên thị trường, Novint Falcon nổi bật với khả năng hỗ trợ xúc giác trong môi trường game.

Chuột mà không giống chuột

Nhìn vào thiết bị này, ít ai nghĩ đó là chuột máy tính. Novint Falcon có thiết kế ngoài khá ấn tượng và sang trọng nhờ được phối 2 màu xám trắng khá nổi. Thiết bị có hình dạng như chiếc đèn chụp được thiết kế nằm ngang với đế trụ khá vững bởi một miếng kim loại bẻ cong theo hình tam giác. Phía trước thiết bị là một quả cầu hình tròn bằng nhựa được giữ chặt bởi 3 cánh tay bằng nhựa và hợp kim có khả năng co giãn. Quả cầu này có tác dụng như một chú chuột bay 3D, trên thân được gán 4 phím bấm khác nhau có tác dụng như phím trái, phải, giữa của chuột máy tính thông thường. Trong khi đó, phím còn lại sẽ được dùng làm phím dự phòng và tùy vào game người chơi có thể gán phím này thực hiện những công dụng khác nhau. Chẳng hạn, với game Half Life 2 phím này sẽ dùng làm nút để chuyển đổi vũ khí.

Mặt sau của Novint Falcon bao gồm một ổ cắm nguồn (thiết bị hoạt động ở điện áp 110V) và một ngõ dùng để kết nối với cổng USB của máy vi tính. Đi kèm sản phẩm, ngoài bộ driver cài đặt, các game thủ sẽ được tặng thêm bộ game Newton's Monkey Business bao gồm các trò chơi nhỏ như bowling, golf, bóng chày… tận dụng các tính năng của thiết bị này.

Cảm nhận game tốt hơn

Dạo qua thử phần hướng dẫn cơ bản của thiết bị này (Novint Falcon Tutorials), người viết đặc biệt bị ấn tượng bởi đoạn demo ngắn cho phép người sử dụng cảm nhận các bề mặt (Textures) xuất hiện trên màn hình. Chỉ cần khẽ rê quả cầu nhựa của thiết bị là bạn có thể cảm nhận được sự gồ ghề, phức tạp của bề mặt Bumpy hay độ đàn hồi, khả năng co giãn của bề mặt Rubber. Có thể nói đây là phần trình diễn độc đáo nhất của Novint Falcon, bởi trong thực tế hiếm có thiết bị game nào giúp các game thủ cảm nhận rõ ràng, chi tiết bề mặt các vật thể đến như vậy.

Thử nghiệm với các trò chơi nhỏ đính kèm trong driver cài đặt, người viết tiếp tục bất ngờ với những khả năng mà thiết bị này mang lại. Cụ thể trò đánh Golf, lực cũng như độ căng của cú đánh sẽ được thể rõ khi kéo quả cầu cao sau đó thả mạnh - tương ứng khi vận động viên vung gậy đánh. Ở môn bóng bàn (Table Tennis), tuy đã cố tình phát bóng khá nhẹ nhưng người viết vẫn có thể cảm nhận được độ rung tương ứng được phát ra ở quả cầu nhựa.

Tiếp tục thử qua bản mod Haptics-Life 2. Đây là bản mod được nhà sản xuất thiết bị viết riêng cho game Half Life 2 của hãng Valve. Novint Falcon bắt đầu thể hiện tính năng rung của mình khá tốt khi cho phép người chơi cảm nhận lực phát ra của các vũ khí trong game khá đặc sắc. Điển hình như khi sử dụng súng máy, người chơi sẽ cảm nhận được lực phát ra bị ngắt từng quãng nhỏ khá rõ ràng. Trong khi đó khi sử dụng shotgun thì quãng ngắt dài hơn nhưng lực phản hồi lại mạnh hơn rất nhiều.

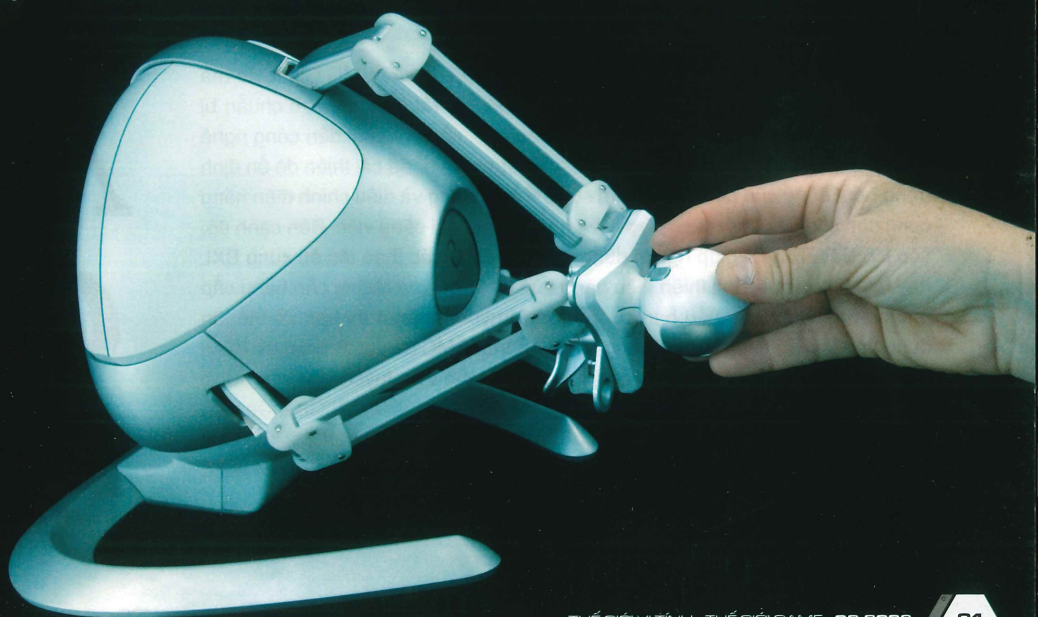
Có thể nói sản phẩm của Novint Technologies cho phép các game thủ trên PC cảm nhận game theo phong cách mới. Rào cản duy nhất của thiết bị này đối với nhiều game thủ chính là giá bán còn quá đắt đỏ khoảng 200USD (hơn 3,6 triệu đồng, giá thị trường Mỹ).

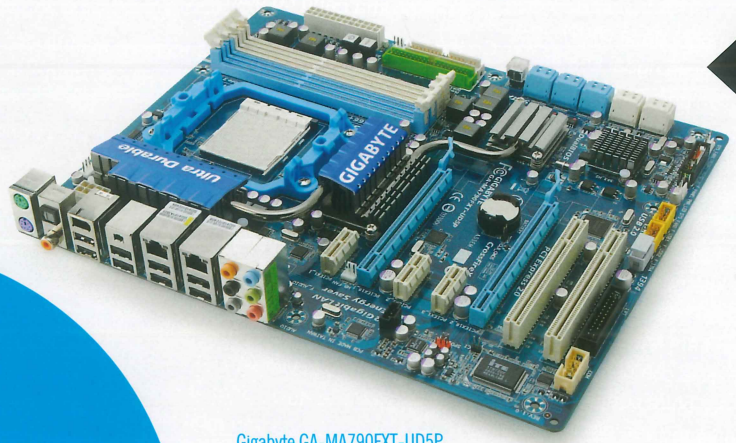
ANH TUẤN

Hiện tại, sản phẩm chưa có nhà phân phối chính thức tại Việt Nam. Tham khảo thêm tại http://home.novint.com.

Ưu:
- Thiết kế đẹp, sang trọng.
- Cảm ứng rung hoạt động khá tốt và ấn tượng.
- Nhiều game miễn phí kèm theo.
- Nhiều bản mod miễn phí cho các game đã phát hành.

Khuyết:
- Đầu game hỗ trợ còn ít.
- Giá bán còn quá cao.





Gigabyte GA-MA790FXT-UD5P

Hai bo mạch chủ chơi game nền AMD cao cấp

Gigabyte GA-MA790FXT-UD5P

BMC Gigabyte GA-MA790FXT-UD5P tận dụng dòng chipset AMD 790FX kết hợp với chip cầu nam SB750 đã quen thuộc từ giai đoạn nền tảng Spider dành cho các game thủ vẫn đang được giới thiệu. Nhờ đó, BMC của Gigabyte có thể hỗ trợ tốt cho các BXL Phenom II theo công nghệ 45nm mới và mạnh mẽ nhất hiện nay của AMD. Tương đối khác biệt với nhiều BMC Gigabyte chạy trên nền BXL AMD khác, Gigabyte GA-MA790FXT-UD5P được trang bị một hệ thống tản nhiệt đẹp mắt bao gồm một đường ống tản nhiệt uốn lượn kết nối các tấm nhiệt lớn đặt trên chip cầu bắc, nam và phần kế cận BXL. Cách thiết kế này đảm bảo sự "mát mẻ" cho các thành phần quan trọng chipset, BXL cũng như phần bảng mạch in của BMC. Ngoài ra, để "tiếp điện" một cách ổn định và liên tục cho hoạt động của BXL thì một hệ thống 10 đường nguồn được đặt cạnh socket AM3 trên BMC sẵn sàng cung cấp điện năng phù hợp cho BXL hoạt động trong thời gian dài hay khi thực hiện ép xung.

Về mặt đồ họa, nhờ hai khe PCI Express 2.0 theo tốc độ 16x, Gigabyte GA-MA790FXT-UD5P đem đến cho game thủ công nghệ đồ họa đa nhân ATI CrossFireX để tăng cường sức mạnh đồ họa cho hệ thống. Ngoài ra, hệ thống âm thanh 8 kênh kèm theo các cổng S/PDIF quang và đồng trục sẽ đem đến cho bạn những trải nghiệm cao hơn về âm thanh trong các game hiện nay. BMC của Gigabyte cũng được trang bị đến 4 khe cắm loại bộ nhớ cao cấp DDR3 (dung lượng tối đa 16GB) với xung nhịp hỗ trợ lên đến 1333MHz, cho phép thiết lập chạy bộ nhớ kênh đôi.

Công nghệ chính hãng cũng là một thế mạnh của các BMC Gigabyte mà BMC Gigabyte GA-MA790FXT-UD5P đã "thừa kế" rất tốt khi được chuẩn bị nhiều tính năng và công nghệ hấp dẫn. Đầu tiên, cần phải nói đến công nghệ Ultra Durable 3 kết hợp với tiện ích Easy Energy Saver để cải thiện độ ổn định trong hoạt động của hệ thống, giảm sự rò rỉ điện năng và điều chỉnh điện năng cung cấp cho BXL một cách hợp lý và phù hợp với tải công việc. Bên cạnh đó, tiện ích EasyTune 6 giúp người dùng đơn giản hóa các thao tác ép xung BXL hay RAM, cho phép cải thiện hiệu năng của hệ thống mà không cần nâng cấp phần cứng. Ngoài ra, nếu bạn có 2 đường truyền Internet thì bạn có thể tận dụng tiện ích Teaming cùng 2 cổng GigaLan trên BMC để đạt được mức băng thông mạng cao hơn, đảm bảo cho việc chơi game trực tuyến của bạn được mượt mà hơn. Một số tiện ích khác cũng cần đề cập như DualBIOS thực hiện sửa chữa nhanh BIOS hệ thống khi có vấn đề về BIOS hay Smart Backup giúp bạn thiết lập RAID 1 và cập nhật dữ liệu trên đĩa cứng nhanh hơn nhờ 4 cổng SATA chuyên biệt.

Giá: 4.255.000 đồng, bảo hành 3 năm.

Bo mạch chủ (BMC) Gigabyte GA-MA790FXT-UD5P và MSI 790GX-G65 là 2 trong số nhiều sản phẩm BMC cao cấp chạy trên nền BXL AMD hỗ trợ chơi game.

MSI 790GX-G65

Trang bị dòng chipset tích hợp đồ họa AMD 790GX cùng chip cầu nam AMD SB750, BMC MSI 790GX-G65 đem đến cho người dùng sự hỗ trợ tốt nhất cho các BXL Phenom II mới mà bạn dự định lựa chọn cho cỗ máy game của mình. Về mặt thiết kế thì ưu điểm đầu tiên của BMC chipset 790GX của MSI là việc thay thế hoàn toàn hệ thống tụ hóa cũ bằng tụ rắn có độ bền cao hơn và ít bị rò rỉ điện năng hơn. Bên cạnh đó, các tấm tản nhiệt lớn kết hợp với 1 đường ống tản nhiệt là tác nhân góp phần giúp hệ thống giải nhiệt khi hoạt động trong thời gian dài. Ngoài ra, các đường nguồn dành riêng cho BXL, RAM hay card đồ họa cho phép các thành phần trên chịu được những thử thách ép xung từ giới game thủ muốn nâng cấp hiệu năng hệ thống mà không cần phải tậu phần cứng mới.

Yếu tố đồ họa được hãng MSI chăm chút khá kỹ lưỡng trên BMC MSI 790GX-G65 khi trang bị đến 2 khe PCI Express 2.0 tốc độ 16x dành cho công nghệ đồ họa đa nhân ATI CrossFireX. Bên cạnh đó, nếu bạn chưa đạt được một ngân sách đủ lớn để gắn một card đồ họa rời cao cấp thì công nghệ đồ họa lai Hybrid CrossFireX cùng sự kết hợp một chiếc card đồ họa rời tầm trung (các card dòng ATI Radeon HD 2400 hay HD 3400) với nhân đồ họa tích hợp Radeon HD 3300 trong chipset AMD 790GX cũng sẽ là một giải pháp tốt cho bạn để giải quyết một số game không yêu cầu quá cao về đồ họa. Bên cạnh đó, hệ thống cũng hỗ trợ loại bộ nhớ DDR3 cao cấp với dung lượng tối đa lên đến 16GB cùng mức xung nhịp hỗ trợ lên đến 1333MHz. Hệ thống âm thanh 8 kênh tích hợp (có kèm theo cổng S/PDIF quang) sẵn có trên BMC cũng cho chất lượng âm thanh tốt, đảm bảo cho game thủ được tận hưởng những đoạn nhạc nền tuyệt vời trong game.

Về cổng giao tiếp, BMC của MSI trang bị một số cổng giao tiếp cao cấp như eSATA, HDMI, và IEEE 1394 bên cạnh những lựa chọn đã quá quen thuộc (SATA, USB hay VGA) giúp tăng hiệu quả giao tiếp giữa các thiết bị ngoại vi với hệ thống cũng như thuận tiện trong việc gắn thêm các thiết bị ngoài. Đối với tín đồ ép xung thì bên cạnh tiện ích ép xung quen thuộc OverclockingCenter được kèm theo sản phẩm thì người dùng còn có thể thấy một switch nhỏ trên BMC cho phép ép xung nhanh BXL chỉ bằng cách điều chỉnh trạng thái của switch cho phù hợp. Ngoài ra, tiện ích DualCore Center cũng giúp bạn giám sát tình trạng của hệ thống, đặc biệt cho biết các thông số như nhiệt độ, điện áp hay tốc độ quạt tại BXL và toàn hệ thống. Nhờ đó, game thủ có thể yên tâm cày ải game và dễ dàng phát hiện các vấn đề trong hệ thống.

Giá: 3.058.000 đồng, bảo hành 3 năm.

Thử nghiệm

Hệ thống thử nghiệm được xây dựng trên 2 BMC "hàng khủng" này bao gồm các thành phần phần cứng cao cấp: BXL AMD Phenom II X4 955 (ID: A0906_49), bộ đôi 1GB RAM DDR3 Corsair TR3X3G1333C9 (chạy chế độ bộ nhớ kênh đôi) cùng card đồ họa MSI N295GTX-2D1792 được đối đầu với công cụ benchmark 3DMark Vantage chuyên về các phép thử dựng hình đồ họa trong game cũng như một game "sát phần cứng" hiện nay là Crysis Warhead. Qua thử nghiệm, cả hai BMC Gigabyte GA-MA790FXT-UD5P và MSI 790GX-G65 đều phát huy tốt sức mạnh của các thành phần quan trọng như BXL, card đồ họa và RAM để giúp hệ thống đạt được những kết quả rất khả quan. Cụ thể, trong thử nghiệm cùng 3DMark Vantage, 2 "cỗ máy game" trên đều chạy rất mượt các phép thử thành phần gồm các phép thử dựng hình trong game hay 3D phức tạp để chạm đến điểm số lần lượt là 19.766 (Gigabyte GA-MA790FXT-UD5P) và 19.699 (MSI 790GX-G65), mức điểm rất cao dành cho các hệ thống chạy trên nền AMD từng thử nghiệm tại Test Lab.

Tương tự, trong cuộc đối đầu trực tiếp với một game hạng nặng như Crysis Warhead, hệ thống chạy trên BMC MSI 790FX-G65 đạt được mức khung hình 116fps (không khử răng cưa 0xAA) và 115fps (khử răng cưa 4 mẫu 4xAA), đủ để giúp các game thủ lướt nhẹ nhàng trên các khung cảnh đẹp trong game hay trải nghiệm các trận chiến với đầy những hiệu ứng khói lửa phức tạp. Không hề thua kém, BMC chipset 790FX của Gigabyte cũng chạm đến 117fps (0xAA) và 116,5fps (4xAA) trong thử nghiệm, đủ chứng tỏ hiệu năng cao và ổn định, đủ sức vượt qua các game khủng nhất hiện nay. Một ưu điểm không thể bỏ qua của hai hệ thống thử nghiệm trên là độ ổn định cao trong thời gian dài các game thủ "cày ải", ít bị hiện tượng trồi sụt khung hình. Ngoài ra, hệ thống âm thanh tích hợp trên các BMC cũng cho chất lượng tốt khi biểu diễn các đoạn nhạc nền với nhiều thể loại khác nhau trong các game thử nghiệm.

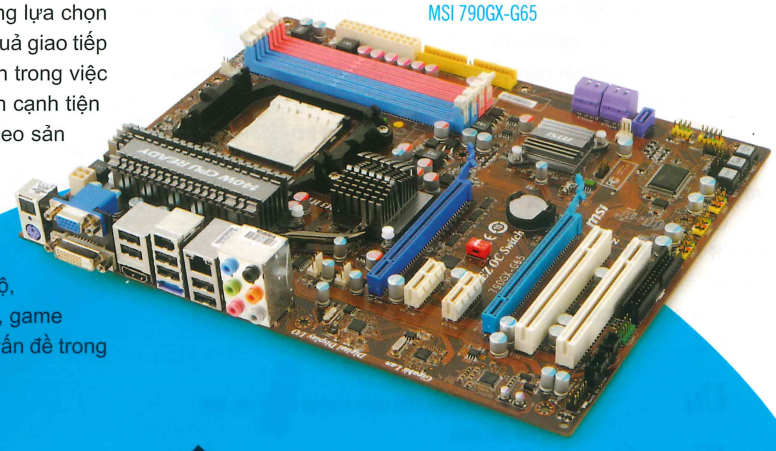
ĐOÀN NAM

LIÊN HỆ:

Gigabyte: Viễn Sơn – 162B Bùi Thị Xuân, Q.1, TPHCM; ĐT: (08) 3832 6085

MSI: Mai Hoàng – 146 Thái Hà, Q. Đống Đa, HN; ĐT: (04) 3537 7109

MSI 790GX-G65



Chơi game "đã" tay hơn với Wii Motion Plus

Nhằm mục đích là có thể ghi nhận được chuyển động của các game thủ được chính xác và phức tạp hơn, Nintendo cho ra đời Wii MotionPlus phụ kiện mới dành cho tay cầm Wii Remote của hãng.

Wii MotionPlus (WMP) có kích thước khá nhỏ có kích thước chỉ bằng ¼ so với Wii Remote trước đây. Một đầu của WMP được nối với Wii Remote trong khi đầu còn lại có thể kết nối với Nunchuk. Mặt sau của WMP có một chốt khoá, khi kết nối với Wii Remote bạn nên kéo chốt này lên để thiết bị có thể giữ chặt tốt hơn. Đi kèm với phụ kiện này, các game thủ còn được khuyến mãi thêm bao da bằng nhựa màu trắng có tác dụng tránh bụi cũng như bảo vệ cho Wii Remote và WMP rất tiện dụng.

Để cảm nhận được tính năng của WMP, người viết tiến hành thử nghiệm 2 trò chơi có khả năng hỗ trợ Wii Remote kèm WMP và Wii Remote chưa gắn thiết bị này là Tiger Wood PGA Tour 10 (TWPT10), Grand Slam Tennis (GST).

Với TWPT10 khi được gắn WMP người chơi phải sử dụng lực đánh nhiều hơn và đặc biệt phải quan tâm nhiều đến cổ tay khi phát bóng bởi chỉ cần một thay đổi nhỏ là hướng bóng sẽ thay đổi khá rõ ràng. Trong khi ở kiểu điều khiển truyền thống (chỉ sử dụng Wii Remote) người chơi không cần phải tốn nhiều lực cũng như bận tâm nhiều về cách phát bóng. Chính vì vậy việc thực hiện được những cú Birdie hay Eagle ở kiểu điều khiển truyền thống có vẻ dễ dàng hơn với các tay golf tập sự mới làm quen với bộ môn này. Những tay golf kỳ cựu, muốn thử cảm giác thật và nhiều thử thách hơn chắc chắc sẽ hài lòng với kiểu điều khiển mới.

Ở game GST, nhờ WMP các tay vợt giờ đây có thể căn được hướng bóng khi trả ngược về sân đối phương dựa vào góc của WMP khi thao tác các cú trả bóng. Mặt khác, nhờ nắm bắt chuyển động của cổ tay khá tốt nên đường bóng của game thủ khi phát ra sẽ chính xác hơn. Đây chắc chắn sẽ là những lợi thế không nhỏ cho các tay vợt chuyên nghiệp lẫn nghiệp dư.

Do chỉ mới ra mắt nên số lượng trò chơi hỗ trợ chưa nhiều. Nhưng có thể thấy WMP thể hiện được tiềm năng của mình khá lớn khi cho phép các game thủ trải nghiệm trò chơi trở nên thật hơn. Đây chắc chắn là phụ kiện không thể thiếu với các game thủ sở hữu Wii.

Giá tham khảo: 580.000 đồng

HẠNH NGUYÊN

Liên hệ:

Halo và các cửa hàng game console 82 Pasteur, Q.1, TP.HCM - ĐT: (08) 39141494 - 38218361

Ưu
- Cho phép game thủ cảm nhận thật và chính xác hơn.
- Kết nối đơn giản.

Khuyết
- Không hỗ trợ ngược các game trước đây.

cRadia Minifit CRF 104XL

Flex Mini CRF 103

cRadia Minifit CRF 104

Tiện dụng cho di động

MTXT càng trở nên "gần gũi", đáp ứng đa dạng nhu cầu người dùng hơn. Để tăng tính tiện dụng, tạo sự thoải mái khi sử dụng MTXT mọi lúc mọi nơi, cRadia giới thiệu đến người dùng đế tản nhiệt Minifit CRF 104, Minifit CRF 104XL và Flex Mini CRF 103 với kiểu dáng hiện đại, gọn nhẹ, phù hợp với nhiều dòng MTXT khác nhau.

cRadia Minifit CRF 104

Minifit CRF 104 có kích thước nhỏ gọn, 221x45x175mm, chỉ nặng khoảng 235g. Được chế tạo từ hợp kim nhôm với 4 màu đen, xanh, bạc hoặc xám, "tha hồ" lựa chọn. CRF 104 thích hợp với các dòng MTXT gọn nhẹ có kích thước màn hình từ 7 đến 12,1 inch. Thiết kế của đế tản nhiệt khá đơn giản, các góc cạnh được bo tròn và bọc đệm cao su chống trượt. Bề mặt tiếp xúc với MTXT dạng lưới giúp việc tản nhiệt nhanh hơn. Cạnh trên được "gấp" lại tạo độ nghiêng, giúp nâng góc nhìn màn hình, tạo sự thoải mái khi sử dụng. Ngoài chức năng cơ bản là giúp hệ thống tản nhiệt tốt hơn, khi đặt MTXT nằm gọn bên trong đế tản nhiệt, CRF 104 sẽ kiêm vai trò "vệ sĩ", bảo vệ máy tính khỏi sự va đập khi di chuyển. Cách thiết kế tiện dụng này còn giúp túi đựng máy tính gọn gàng hơn.

Minifit CRF 104 sử dụng 1 quạt làm mát loại 4cm, công suất 0,5w, có thể tháo lắp dễ dàng, cho phép chuyển đến vị trí nóng nhất của MTXT để việc tản nhiệt đạt hiệu quả cao nhất. Tuy tốc độ quạt rất cao, lên đến 5.500rpm (vòng/phút), nhưng theo nhà sản xuất thì độ ồn thấp, khoảng 20dB (decibel), hiệu suất tải khí đạt 8CFM; tương đương 0,224 m^3/phút (1CFM = 0,028 m^3/phút). Giá 220.000đ.

cRadia Minifit CRF 104XL

Minifit CRF 104XL được xem là "phiên bản mở rộng" của Minifit CRF 104 với kích thước 300x50x250mm, nặng 425g, thích hợp với các dòng MTXT có màn hình từ 12 đến 15inch. "Bản mở rộng" này được làm bằng hợp kim nhôm với 3 màu đỏ, xám hoặc bạc tùy chọn. Thiết kế tương tự CRF 104 với các góc cạnh bo tròn, bọc đệm cao su tạo độ bám tốt hơn, cạnh trên cũng được "gấp" lại nhằm nâng góc nhìn màn hình. Với kích thước khá lớn, 104XL bảo vệ máy tính khỏi sự va chạm tốt hơn mà cũng không chiếm diện tích. Quạt làm mát đi kèm kích thước 8cm, công suất 0,5w, hoạt động êm, độ ồn khoảng 20dB, tốc độ 1.500rpm, hiệu suất tải khí khá cao, đạt 20,08CFM. Quạt cũng có thể tháo ráp dễ dàng để việc tản nhiệt đạt hiệu quả cao nhất. Ngoài ra, CRF 104XL còn cung cấp sẵn 2 chân đế rời cho phép thay đổi góc nhìn màn hình linh hoạt hơn, thích hợp cho việc chia sẻ thông tin, thuyết trình; thậm chí bạn có thể dùng làm giá đọc sách khi thư giãn. Giá 275.000đ.

Flex Mini CRF 103

Flex Mini CRF 103 có hình hộp chữ nhật khi xếp gọn với kích thước 86x27x178mm, lớn hơn 1 chút so với adapter và chỉ nặng khoảng 300g; khá "nhẹ nhàng" cho người dùng thường xuyên di chuyển. Khác với những đế tản nhiệt thông dụng, Flex Mini CRF 103 có thiết kế "2 trong 1", kết hợp giữa đế tản nhiệt và giá đỡ MTXT. Thao tác lắp ráp khá đơn giản tuy nhiên bạn nên "đọc kỹ hướng dẫn sử dụng trước khi dùng" để không mất thời gian. Ngoài ra, giá đỡ MTXT Mini CRF 103 bổ sung 4 cổng USB, cho phép kết nối với nhiều thiết bị ngoại vi hơn. CRF 103 trang bị 1 quạt làm mát kích thước 8cm, công suất 0,5w, hoạt động êm, độ ồn tối đa khoảng 20dB, tốc độ tùy chỉnh từ 1.000 đến 1.500rpm thông qua nút điều khiển, hiệu suất tải khí khá cao, đạt 20,08CFM. Giá 293.000đ.

Thử nghiệm thực tế cùng MTXT Dell Vostro 1320 và công cụ PCMark Vantage (chạy 3 lần liên tục) trong môi trường 27 độ C, kết quả được ghi nhận bằng tiện ích HWMonitor. Test Lab nhận thấy nhiệt độ BXL và ổ cứng chỉ thấp hơn 1 độ C so với không sử dụng đế tản nhiệt. Tuy nhiên, kết quả này vẫn đáng được ghi nhận vì hiệu quả của phương pháp "cách không tản nhiệt" thường khá hạn chế so với cách tản nhiệt trực tiếp.

TRUNG DOÃN

LIÊN HỆ: Cửu Long - Số 39 Đường số 1 Cư Xá Đô Thành, P.4, Q.3, TP.HCM. ĐT: (8) 3818 1256

Nhỏ gọn & tiết kiệm

Nhỏ gọn, tiết kiệm điện năng và đáp ứng vừa đủ nhu cầu của người dùng là một trong các xu hướng của thị trường phần cứng máy tính. 4 thùng máy "mini" là Huntkey Slim H921, Patriot Mini-1, Patriot BOX và Patriot Mini ITX thích hợp cho những người dùng đang "thiếu thốn" về không gian làm việc. Với đặc tính nhỏ gọn, cả 4 sản phẩm đều không trang bị quạt làm mát mà tận dụng khả năng tản nhiệt của các linh kiện phần cứng và yêu cầu bộ nguồn cũng phải nhỏ gọn.

Huntkey Slim H921

H921 là phiên bản mới nhất thuộc dòng Slim Desktop, thích hợp cho những cấu hình nhỏ gọn, tiết kiệm không gian và đặc biệt là cấu hình giải trí đa phương tiện Home Theater PC. Thiết kế khá giống các thiết bị giải trí gia dụng, H921 ấn tượng người dùng với tông đen bóng lịch lãm, kích thước 10x33,5x40cm, nặng 3,56kg, tương thích với bo mạch chủ (BMC) chuẩn micro ATX và mini ITX. "Mặt tiền" cũng không hề kém cạnh, thiết kế đối xứng với các góc cạnh được bo tròn trông thanh mảnh hơn, logo nhà sản xuất nổi bật trên tấm mặt nạ đen tuyền cùng hệ thống đèn LED xanh dương thêm phần quyến rũ. Vị trí gắn ổ quang, bộ đọc thẻ "4 trong 1" Micro SD, MMC/SD/MS cùng các ngõ giao tiếp USB, FireWire và eSATA kín đáo nằm sau lớp mặt nạ bảo vệ. Slim H921 có thể "tự tin" khi đặt bên cạnh các thiết bị giải trí gia dụng khác như dàn máy Hi-Fi, đầu DVD.

Thùng máy có kết cấu chắc chắn, dàn khung sườn được làm bằng thép mạ (chuẩn SECC) 0,7mm khá cứng cáp, chịu lực tốt và không bị biến dạng khi lắp. Do giới hạn về kích thước, H921 chỉ có 2 khoang 3½", 1 khoang 5¼" và 4 khe cắm mở rộng ở mặt sau thùng máy; trong đó 1 khoang 3½" được sử dụng để gắn bộ đọc thẻ cùng các ngõ giao tiếp. Slim H921 đi kèm bộ nguồn TFX Huntkey HK350-62GP 240w (công suất định danh, hỗ trợ Passive PFC). Giá 891.000đ. Bảo hành 12 tháng.

Patriot Mini-1

Patriot Mini-1 thuộc dòng mini tower có kích thước 35,5x13,5x37,5cm, lớn hơn 1 chút so với H921, hỗ trợ BMC chuẩn micro ATX và mini ITX. Thiết kế đơn giản, sử dụng tông đen với các góc cạnh ở mạnh trước cũng được bo tròn nhẹ nhàng. Nút power và reset được đưa lên nóc trong khi các cổng USB, ngõ cắm headphone và micro được dời về cạnh phải thùng máy để tạo sự thuận tiện cho người dùng. Tương tự các thùng máy đứng dòng mini tower khác, khoang 5¼" của Mini-1cũng được thiết kế theo chiều đứng nên thích hợp với các ổ quang dạng nuốt đĩa hơn so với ổ quang truyền thống. Ngoài ra, thùng máy còn có 2 khoang 3½" và 4 khe cắm mở rộng ở mặt sau. Patriot Mini-1 đi kèm bộ nguồn Micro ATX 450w (công suất định danh). Giá 410.000đ. Bảo hành 12 tháng.

Patriot BOX

Patriot BOX có hình hộp chữ nhật nhỏ gọn, kích thước 12,8x21,5x32,5cm, nặng khoảng 1,8kg, tương thích với BMC chuẩn mini ITX. Thùng máy thiết kế đơn giản, khoác bộ cánh tông xám lông chuột với những đường nét, góc cạnh mạnh mẽ. Cổng giao tiếp USB, ngõ cắm headphone, micro cùng nút Power, Reset cũng được "khoe" ở mặt trước. Patriot BOX cũng hỗ trợ 1 khoang 3½", 1 khoang 5¼" và 1

Huntkey Slim H921

Patriot Mini-1

Patriot BOX

Patriot Mini ITX

khe cắm mở rộng ở mặt sau thùng máy do kích thước hạn chế. Ngoài ra, 1 phần không gian bên dưới khoang 3½" được thiết kế để có thể "treo" ổ cứng khi người dùng cần trang bị ổ đĩa mềm hoặc đầu đọc thẻ nhớ. Patriot BOX cũng đi kèm bộ nguồn Micro ATX 450w (công suất định danh). Giá 463.000đ. Bảo hành 12 tháng.

Patriot Mini ITX

Patriot Mini ITX thuộc dòng Slim Desktop, kích thước chỉ bằng 1/6 thùng máy chuẩn ATX, nặng khoảng 2,05kg, tương thích với BMC chuẩn mini ITX. Tuy nhỏ gọn nhưng thùng máy khá nặng, dàn khung sườn được làm bằng thép mạ dày 0,7mm, có khả năng chịu lực và bảo vệ các linh kiện phần cứng bên trong tốt hơn. Mặt trước bổ sung 2 cổng USB, ngõ cắm headphone và micro tiện dụng hơn cho người dùng. Thùng máy không có nút reset nên bạn có thể nhấn và giữ nút power để tắt và khởi động máy tính trong trường hợp cần thiết. Với kích thước rất "mi-nhon" nên Mini ITX chỉ có 1 khoan 5¼" gắn ổ quang dạng nuốt đĩa (dùng cho laptop). Thùng máy sử dụng bộ nguồn gắn trong DCP100 100w (công suất định danh), cấp nguồn thông qua adapter. Giá 570.000đ. Bảo hành 12 tháng.

ĐÔNG QUÂN

LIÊN HỆ

Huntkey: Anh Ngọc - 61 Quang Trung, Q.Hai Bà Trưng, Hà Nội.
ĐT: (04) 3943 1592

Patriot: Alpha - 121 Lê Thị Riêng, P. Bến Thành, Q.1, TP.HCM. ĐT: (08) 3925 0719

Hiệusuấtcao, hoạtđộngêm

M600 thuộc dòng Silent Pro với đặc trưng chỉ cung cấp 1 đường +12V công suất lớn (tối đa 480W, công suất biểu kiến) nhằm đáp ứng những máy tính sử dụng đa card đồ họa. Ngoài ra, thiết kế tháo rời (modular concept) cho phép cắm những cáp cấp nguồn cần thiết tùy cấu hình phần cứng. Nhờ vậy bên trong thùng máy gọn và thoáng hơn, không khí lưu chuyển dễ dàng cũng như giữ các linh kiện phần cứng luôn mát mẻ.

Tương tự Silent Pro M700 và M500 (ID: A0901_56), M600 thiết kế theo quy chuẩn Intel ATX12V v2.3, SSI EPS 12V v2.91 và cũng đạt chứng nhận với mức hiệu năng đạt 84,74% (thông tin tại http://www.80plus.org/manu/psu/psu_detail.aspx?id=23&type=2); thấp hơn 1 chút so với M700 và M500. Về mặt công nghệ, bộ nguồn hỗ trợ Active Power Factor Correction (Active PFC), khả năng tự điều chỉnh điện áp, khử nhiễu, ổn định dòng điện. Các chế độ bảo vệ OVP/UVP/OCP/OPP/OTP /SCP/ OLP nhằm đảm bảo an toàn cho hệ thống.

Thử nghiệm trên hệ thống Nehalem có tổng công suất tiêu thụ khoảng 430W (cấu hình chi tiết bên dưới), thiết lập chạy liên tục trong 2 ngày với bộ công cụ PCMark Vantage và 1 số game "hạng nặng" như Company of Heroes, Unreal Tournament, Crysis, Fear.

M600 đã chứng tỏ khả năng đáp ứng tốt, giúp hệ thống hoàn tất các thử nghiệm nhẹ nhàng cũng như đảm bảo tính ổn định trong suốt quá trình thử nghiệm.

Ngoài cáp cấp nguồn cho bo mạch chủ và bộ xử lý không thể tháo rời, Silent Pro M600 còn có 6 ngõ cấp nguồn thông qua cáp rời cung cấp 9 ngõ SATA, 5 ATA, 1 FDD và 2 PCIe 6+2 chân. Bộ nguồn hoạt động rất êm, sử dụng quạt làm mát loại lớn (135mm), tự điều chỉnh tốc độ tùy tải. Đi kèm là 2 miếng đệm bằng nhựa dẻo nhằm hấp thụ chấn động để hệ thống hoạt động đúng theo "tiêu chí" Silent Pro.

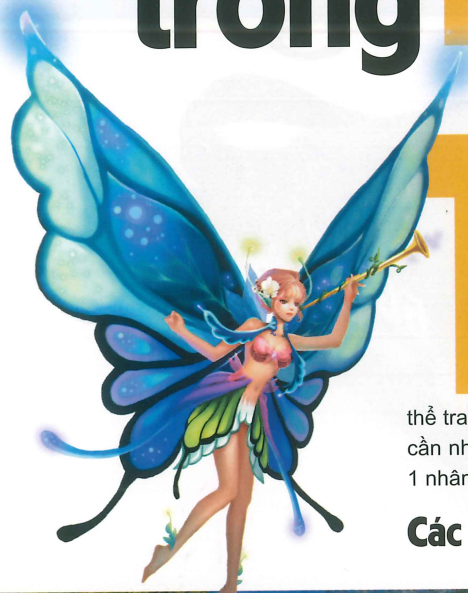
Sản phẩm có giá 2.446.000đ. Bảo hành 5 năm.

Cấu hình thử nghiệm: BMC Intel DX58SO, BXL Intel Core i7 920, 3x1GB DDR3 bus 1066MHz, card đồ họa ATI Radeon HD 4870X2, ổ cứng SATA 250GB 7200rpm, ổ quang DVD-ROM.

ANH THƯ

LIÊN HỆ: Alpha - 121 Lê Thị Riêng, P. Bến Thành, Q.1, TP.HCM. ĐT: (08) 3925 0719

Phát triển Tinh Linh trong Thế Giới Hoàn Mỹ



Tinh Linh trong phiên bản mới Tinh Linh Chiến Ca từ khi xuất hiện trên đại lục Hoàn Mỹ đã gắn bó với người chơi như hình với bóng. Mỗi bước trong quá trình phát triển Tinh Linh đều gắn liền với sự cần cù, vất vả của người chơi.

Tinh Linh là dạng chiến đấu cao cấp hỗ trợ người chơi, so với Thú chiến (pet) thì ưu việt hơn nhiều. Các kỹ năng của Tinh Linh giúp bổ trợ và hoàn thiện năng lực chiến đấu của chủ nhân. Nếu nhân vật có khả năng sát thương cao, có thể sử dụng một Tinh Linh với các kỹ năng gia tăng lực sát thương. Nếu nhân vật có chỉ số sinh mệnh và phòng thủ thấp, có thể xây dựng Tinh Linh với kỹ năng tương ứng để bù đắp. Mỗi Tinh Linh ngoài việc lên cấp và phân bổ điểm số tùy ý còn có thể trang bị vật phẩm để tăng cường sức mạnh. Khi tham gia chiến đấu cùng Tinh Linh, người chơi cần nhiều kỹ xảo phối hợp hơn trước bởi điều khiển Tinh Linh cũng tương tự như điều khiển thêm 1 nhân vật đi kèm.

Các bước phát triển Tinh Linh

Bước 1: Lĩnh nhận Tinh Linh

Bước thứ nhất tuy rất đơn giản nhưng vô cùng quan trọng. Tinh Linh phân thành 4 loại: Thái Bạch Chi Linh, Thái Ân Chi Linh, Thái Huyền Chi Linh, Thái Thanh Chi Linh. Mỗi loại Tinh Linh có một hướng phát triển riêng, chia thành: Linh Lực, Sinh Lực, Thế Lực, Mẫn Lực. Các tiểu Tinh Linh vô cùng xinh đẹp khả ái cuối cùng cũng đã hiện diện, trở thành một thành viên mới trong đại lục Hoàn Mỹ, cùng người chơi chiến đấu, trưởng thành, làm cho trò chơi càng thêm sinh động. Phương pháp nhận được Tinh Linh rất đơn giản. Người chơi chỉ cần đến nói chuyện với nhân vật NPC Ngũ Hành Địa Tuần Sử có ở các thành lớn, không cần phải bỏ ra bất cứ khoản tiền nào mà vẫn có thể nhận được 1 Tinh Linh đáng yêu.

Bước thứ 2: Nuôi dưỡng Tinh Linh

Nuôi dưỡng Tinh Linh giống như nuôi dưỡng những đứa trẻ, cho chúng ăn uống đầy đủ, giúp chúng mau lớn trưởng thành. Bạn có thể nuôi dưỡng Tinh Linh bằng kinh nghiệm của bản thân. Lấy điểm kinh nghiệm của bản thân giúp Tinh Linh thăng cấp, biến kinh nghiệm của bản thân trở thành thức ăn nuôi lớn chúng. Cách này cần phải chăm chỉ, nỗ lực tích lũy kinh nghiệm để chuyển thành điểm kinh nghiệm cho Tinh Linh. Điều này cũng thể hiện triết lí: "Người chơi và Tinh Linh cùng phát triển", mỗi bước đi của người chơi đều ảnh hưởng đến tiểu Tinh Linh của mình. Chủ nhân cùng Tinh Linh tham gia đánh quái luyện cấp, nỗ lực tích lũy điểm kinh nghiệm và cùng nhau trưởng thành. Việc này so với nuôi nấng Thú chiến thì hấp dẫn hơn hẳn.

Bên cạnh đó bạn còn có thể dùng nguyên thần của bản thân để nuôi Tinh Linh. Nguyên thần là dạng điểm hấp thu đặc thù dùng để học kỹ năng của mỗi nhân vật, là thứ rất quý hiếm đối với những tân thủ của TGHM. Nguyên thần của nhân vật có thể đổi lấy một tỉ lệ điểm kinh nghiệm nhất định cho Tinh Linh. Đây là một trong những cách để thăng cấp cho Tinh Linh khá hiệu quả tuy nhiên cũng cần phải có sự tích lũy rất lớn.

Bước thứ 3: Học kĩ năng

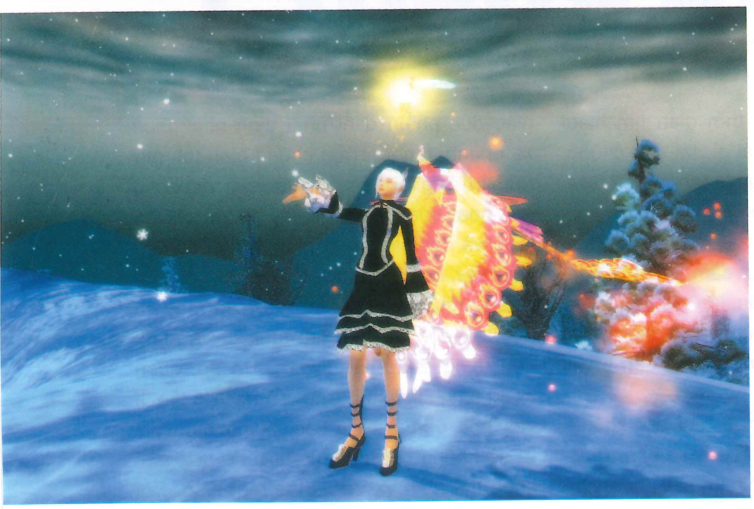
Học kĩ năng cho Tinh Linh

là yếu tố cực kỳ quan trọng, có quan hệ mật thiết đến sức chiến đấu và hướng phát triển của Tinh Linh. Cứ thăng 1 cấp, Tinh Linh sẽ được nhận 1 điểm thuộc tính, mỗi lần tăng 5 cấp nhận được 1 điểm Thiên phú, mỗi lần tăng 10 cấp nhận được ngẫu nhiên từ 1 đến 10 điểm thuộc tính. Đừng xem nhẹ các điểm số này vì chúng đều quyết định đến sự phát triển và trưởng thành của Tinh Linh. Việc phân phối điểm thuộc tính trong trò chơi quyết định sự mạnh yếu của Tinh Linh nên thu được điểm thuộc tính ngẫu nhiên càng nhiều thì người chơi càng cần phải khéo léo phân phối điểm. Có thể nói, một nghìn Tinh Linh sẽ có một nghìn cách cộng điểm khác nhau. Do đó để Tinh Linh đạt được thuộc tính tốt nhất, người chơi cần không ngừng đầu tư sáng tạo.

Số lượng điểm thuộc tính ngẫu nhiên mà Tinh Linh nhận được cũng quyết định giá trị và đẳng cấp của Tinh Linh đó. Xét lượng điểm thuộc tính ngẫu nhiên ở cấp độ 100 (tối đa), Tinh Linh chia ra làm 5 đẳng cấp từ thấp tới cao. Quý hiếm nhất là cực phẩm Ngọc Nữ Tinh Linh (màu vàng chanh) với số điểm ngẫu nhiên được thưởng là tối đa 100/100. Xếp thứ hai là Tinh Linh hoàng kim đạt điểm ngẫu nhiên trong khoảng 61- 99, đây là số điểm mà nhiều người có thể đạt được. Đứng thứ ba là những Tinh Linh tử sắc nhận được điểm ngẫu nhiên trong khoảng 51- 60 điểm. Kế đó là Tinh Linh lam sắc điểm ngẫu nhiên từ 41 - 50 điểm. Thấp nhất là Tinh Linh lục sắc, điểm ngẫu nhiên từ 10 - 40 điểm. Trong chiến đấu, Tinh Linh xanh lục sẽ không giúp được nhiều cho người chơi vì nó yếu.

Ở cấp 100, Tinh Linh sẽ có tối đa 26 điểm Thiên phú (một số sẽ phát sinh ngẫu nhiên) phân bổ vào 5 hệ: Kim, Mộc, Thủy, Hỏa, Thổ, quyết định phương hướng học kĩ năng của các Tinh Linh. Kĩ năng của Tinh Linh rất đa dạng và trợ giúp rất nhiều cho người chơi trong chiến đấu. Người chơi cần căn cứ vào đặc điểm lớp nhân vật của mình để xác định cộng điểm cho Tinh Linh vì chỉ có 26 điểm Thiên phú, thế nên không thể đi tối đa cả Ngũ Hành được. Nếu tăng vào Kim - Mộc - Thổ thì Hỏa – Thủy sẽ phải bỏ trống. Thủy vốn khắc Kim, do đó nếu bị các kĩ năng Hệ Thủy ảnh hưởng, sẽ chịu sát thương nặng hơn. Số lượng Kỹ năng của Tinh Linh là hơn 70, trong khi số điểm Thiên Bẩm để học kỹ năng là giới hạn nên người chơi cần nghiên cứu kỹ lưỡng để chọn con đường chiến đấu đúng đắn. Nếu lỡ sai lầm khi phát triển Tinh Linh người chơi có thể sở hữu là không hạn chế, nếu xây dựng sai hướng, bạn có thể làm lại từ đầu. Tuy nhiên sẽ rất tốn kém thời gian, tiền bạc và công sức.

HOÀNG PHONG



HỘP THƯ HỎI & ĐÁP

Cho em xin liên kết tải về các bản vá tiếng Anh của trò chơi S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. (gaonline_9x@yahoo.com.vn)

Bạn có thể tìm các bản vá của S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl tại trang web http://soc.stalker-game.com/?page=patches#patch0005, nhớ chọn đúng phiên bản game mà bạn đang sử dụng. Hiện tại nhà phát triển GSC Game World cung cấp 3 bản vá là v1.0001, v1.0003 và v1.0005.

Em cài game Emergency 4: Global Fighters for Life nhưng không thể nào chơi được. Em đang sử dụng Windows 7. Em cài đặt xong rồi, khi chạy thì nó xuất hiện màn hình đen rồi tự động thoát ra, không thông báo là bị lỗi gì? Em thử cài game trên Windows XP ở máy ảo cũng xuất hiện tình trạng tương tự. (mytho_ngocle1989@yahoo.com.vn)

Do game không báo lỗi nên chúng tôi không thể xác định được nguyên nhân cụ thể. Bạn vui lòng tham khảo bài viết "Cấu hình máy tính để chơi game" (ID:00904_7) và từng bước kiểm tra cấu hình máy tính với cấu hình yêu cầu của game.

Cho em hỏi nên chơi game offline ở Windows XP hay Vista? Và nếu là Vista thì Vista loại nào: Home, Bussines, Ultimate? (Forte – Cộng đồng TGVT)

Về việc chơi game trên Vista, bạn có thể tham khảo bài viết "Chơi Game trên Vista" (ID:G0703_69). Hiện nay Windows XP vẫn là HĐH có tính ổn định nhất và yêu cầu về phần cứng (CPU, RAM) thấp hơn hẳn Vista.

Em cần mua 1 card đồ họa hỗ trợ giao tiếp PCI, em đang dùng Windows XP SP2 32bit, mà card đồ họa tối thiểu em thấy thường là 64 bit thì có hỗ trợ không? Máy em đang dùng VGA onboard Intel GMA X3100 với bộ nhớ 256MB thì khi mua card đồ họa rời có được chọn loại 512MB không? Xin giới thiệu cho em 1 vài loại card đồ họa của NVIDIA. (nero2208 – Cộng đồng TGVT)

Các thông số 64bit, 128bit, 256bit của card đồ họa là băng thông giao tiếp giữa bộ xử lý đồ họa (GPU) và RAM của card đồ họa. Có nghĩa là có 64bit, 128bit hoặc 256bit dữ liệu được truyền cùng lúc (hay trong 1 chu kỳ xử lý). Thông số này không liên quan đến "32bit" của Windows (chỉ phiên bản của hệ điều hành), mà việc mua VGA rời phụ thuộc nhiều vào bo mạch chủ. Bạn nên đọc tài liệu đi kèm BMC đang sử dụng để xác định BMC hỗ trợ giao tiếp đồ họa nào (AGP hoặc PCI-E) để chọn loại card đồ họa phù hợp. Ngoài ra, bạn cũng có thể tìm thấy thông tin kỹ thuật của BMC hoặc VGA tại trang web của hãng sản xuất.

Mình chơi Overlord 2 làm nhiệm vụ "Find Blue Minion", sau khi giải cứu được 8 quân Blue thì đến đoạn bảo giải cứu thêm 4 quân nữa cho đủ 12 minion đạp lên công tắc để mở cổng. Vấn đề là có 1 cần quay (yêu cầu 6 minion) để di chuyển cái đồ gắp Minion qua lại, trong khi đó Overlord đứng phía trên dễ dậm chân lên một công tắc khác điều khiển cần gắp mở ra và khép lại. Khi mình gắp được 1 quân ở trên rồi cho 6 quân đẩy cần quay di chuyển đến giữa khoảng trống để thả xuống, nhưng sau khi thả xuống chỗ trống thì quân Blue mới thả xuống lại chết ngay. (godpro442 – Cộng đồng TGVT)

Bạn chỉ cần cho 1 quân Blue cắm cờ (Guard Flag) ở ngay khoảng trống mà quân phía trên sẽ rơi xuống. Nó sẽ tự động hồi sinh quân bị chết.

Khi cài xong game GTA IV, vào chơi được chừng 5 phút thì camera trong game từ từ nghiêng qua trái rồi lại qua phải lúc nhìn xa lúc nhìn gần theo kiểu "trên boong tàu lúc gặp sóng lớn" rất nhức mắt. Load lại game thì trở lại bình thường nhưng một lúc sau bị lại! Xin giúp em cách khắc phục. (Luke – Cộng đồng TGVT)

Bạn có thể tham khảo cách sửa lỗi tại địa chỉ: www.gta4.net/news/4169/camer-akeyboard-issue-with-new-patch/.

Thắc mắc của các bạn được chúng tôi và chính bạn đọc Tạp chí Thế Giới Vi Tính nghiên cứu, trả lời chủ yếu trên "Cộng Đồng" - http://www.pcworld.com.vn/forum. Mời bạn đọc gửi câu hỏi và tham gia trả lời để Cộng đồng TGVT ngày càng phát triển.

"Con mê game" Phụ huynh là "tòng phạm"?

Ngày 14/8/2009 vừa qua, trong những vấn đề mà Bộ trưởng Bộ Thông tin và Truyền thông phải trả lời Ủy ban Thường vụ Quốc hội có việc liên quan đến trách nhiệm của Bộ trong quản lí trò chơi trực tuyến (game online). Tiếc rằng những câu hỏi của các đại biểu Quốc hội vẫn tập trung vào "các biện pháp kĩ thuật nhằm hạn chế ảnh hưởng xấu của game online". Thực tế, cho đến nay đã có nhiều biện pháp kĩ thuật được đưa ra. Mỗi lần như vậy, người chơi lại có những giải pháp kĩ thuật để lách qua. Vậy thì, giải pháp thật sự phải tìm ở đâu? Vấn đề nghiện game của giới trẻ có thật sự nghiêm trọng hay chỉ là một nguy cơ được "thổi phồng"; nhất là khi so với các tệ nạn như nghiện hút, nghiện rượu, thuốc lá, ma túy...

Theo các nhà tâm lí giáo dục về thái độ của người lớn thì có lẽ không ít phụ huynh nếu không phải là "thủ phạm" thì cũng là "tòng phạm" trong việc con cái mê game

Các nhà tâm lí cho rằng: vấn đề là có, và mức độ nghiêm trọng đang tăng dần. Nguyên nhân là vì khoa học kĩ thuật vẫn đang không ngừng phát triển. Máy vi tính, các phương tiện công nghệ thông tin ngày càng chiếm những vị trí quan trọng trong sinh hoạt hằng ngày. Kết quả là, nó cũng mang theo những mặt trái không được mong đợi. Thế nhưng, vấn đề vẫn thường chỉ được chú ý đến từ khía cạnh kĩ thuật. Trong khi đó, theo phân tích của các nhà tâm lí giáo dục về thái độ của người lớn thì có lẽ không ít phụ huynh nếu không phải là "thủ phạm" thì cũng là "tòng phạm" trong việc con cái mê game đến độ quên hết học hành, bạn bè, gia đình.

Người lớn xử sự như thế nào khi thấy con chơi game?

Mới đầu, người lớn chặc lưỡi khi con cái ôm máy chơi game hoặc máy vi tính, "Thôi thì còn hơn là ra đường, không ai trông, khéo lại bị lôi kéo vào những trò kinh khủng hơn". Với quá nhiều điều phải lo mỗi ngày, nhiều bậc cha mẹ không đủ thời gian chơi với con, không đủ kiên nhẫn để lắng nghe, chia sẻ với con, giao tiếp giữa cha mẹ và con cái chỉ còn là những mệnh lệnh và trong cuộc chạy đua từ trường này sang lớp nọ. Và game là trò giải trí hầu như là duy nhất của nhiều trẻ.

Khi con trẻ bắt đầu mải mê game thì cha mẹ lại muốn kiểm soát một cách võ đoán mà không dành thời gian tìm hiểu con mình đang chơi cái gì, tại sao chúng lại mê mải đến thế. Người lớn có thể đưa ra vô vàn lí do để không bàn luận trao đổi, không phân tích đúng sai, không đếm xỉa đến hứng thú, nhu cầu, cảm xúc của con cái mà lập tức cấm đoán, lập tức phán xét, oán trách, thậm chí dùng đến những lời nói, hành động gây tổn thương đến tự ái của trẻ.

Khi những biện pháp "nội bộ" không có tác dụng, người lớn quay ra oán trách từ tiệm game cho đến Nhà nước, thậm chí kiến nghị Nhà nước đình chỉ hoạt động của các nhà cung cấp dịch vụ game vì họ làm "hư giới trẻ". Hình ảnh tiêu biểu của thái độ này chắc nhiều người còn nhớ, đó là cảnh một bà mẹ lôi con mình đến "bắt đền" ông chủ tiệm game "Chỉ vì ông mở tiệm game mà con tôi hư!".

Cuối cùng, bất lực, họ đưa con cái vào trung tâm giáo dục, không hề nghĩ rằng điều đó càng làm tăng khoảng cách giữa cha mẹ và con cái, không nghĩ đến việc khi trở về, sau những tổn thương về tâm lí, thiếu vắng sự đồng cảm, tình yêu thương, sự gần gũi của cha mẹ, liệu con cái mình có bình ổn không.

Khi luôn ở bên ngoài để lên án, để oán trách, cha mẹ không tìm hiểu điều gì thực sự xảy ra trong tâm trí của người chơi, khiến họ bị mê hoặc, không điều chỉnh được cảm xúc và hành vi của mình.

Dưới con mắt của những nhà tâm lí thì mặc dù chưa có những nghiên cứu phân loại game từ góc độ sức khoẻ tâm thần, nhưng những trò chơi mà người chơi nhập vai nhân vật, khi người chơi biến mình thành nhân vật trong game thì trò chơi thâm nhập sâu vào tâm lí con người, tức là ảnh hưởng lớn đến tâm lí. Cũng như bất cứ trò chơi nào, game điện tử cũng phát triển những kĩ năng nhất định. Một trò chơi được tổ chức tốt sẽ dạy kĩ năng và giáo dục phẩm chất nhất định như phản xạ nhanh, định hướng không gian tốt, mở rộng trường thị giác, óc quan sát, vận động linh hoạt của các ngón tay, tư duy chiến lược và đặc biệt là sự phối hợp đồng đội. Như vậy, lợi là có. Tuy so sánh có thể khập khiễng nhưng chúng ta đều biết ngay cả nọc rắn độc còn có thể dùng chữa bệnh nếu dùng đúng liều lượng. Do đó, quan trọng chính là liều lượng. Từ góc độ tâm lí và y học, game với tư cách là một môn giải trí sẽ không có hại nếu chưa đe doạ sức khoẻ thể chất và sức khoẻ tâm thần. Đối

với sức khoẻ tâm thần thì điều đáng ngại nhất là nguy cơ xuất hiện sự phụ thuộc hay thường gọi là "nghiện" game. Biến mình thành nhân vật trong trò chơi, người chơi rời khỏi hiện thực, chìm đắm vào thế giới ảo và khi đạt được một số thành tích nhất định thì thoả mãn (mà là thoả mãn ảo) phần lớn những nhu cầu thực, đồng thời bỏ qua những nhu cầu khác. Đó là nguyên nhân giải thích vì sao người mê game thường không có nhu cầu giao tiếp với bạn bè thực.

Quá trình mê game

Các nhà tâm lí cho rằng, trẻ không "bỗng nhiên…mê game" vào một ngày đẹp trời nào đó, mà quá trình này trải qua những bước nhất định và dưới tác động của nhiều yếu tố, vào những thời điểm nhất định.

Trước nhất là sự hấp dẫn về mặt cảm xúc : bước đầu tiên là có máy chơi game hoặc máy vi tính, làm quen với máy, học cách sử dụng, phát hiện nhiều tiện ích, nhiều trò chơi thú vị. Cảm giác của trẻ là "Quá đã, tha hồ vọc!". Nếu như người lớn làm việc với máy vi tính, dùng nó như một phương tiện, để cho ra những sản phẩm phục vụ công việc (tài liệu, bảng biểu phục vụ báo cáo, chương trình,…), thì phần lớn trẻ vào thời điểm này sử dụng máy chỉ là để thoả mãn nhu cầu cảm xúc (thích thú với những hoạt động trên máy).

Thời điểm thứ hai là khi có áp lực hay có lo lắng, khó khăn trong việc học, căng thẳng hay mâu thuẫn với bạn bè. Những khi đó, máy vi tính và trò chơi mang lại cho trẻ sự an ủi, không ai la mắng, không ai trách hờn. Thế là trẻ ngày càng "ôm lấy máy" nhiều hơn. Lúc này máy không còn là phương tiện để học, để khám phá hay giải trí nữa mà là để "giết thời gian", và đây là chính là thời điểm trẻ lao vào game. Cảm giác của trẻ ở thời điểm này là "Cần quái gì ai! Xem ta là ai đây này! Ở đây (trong trò chơi) tha hồ kết bạn!". Xuất hiện sự lạm dụng máy và trò chơi.

Thời điểm thứ ba là khi trẻ hầu như vứt bỏ hết mọi giao tiếp với người xung quanh. Có thể, trước đấy trẻ đã ít bạn, nhưng đến thời điểm này thì hầu như không có. Chỉ còn máy, hoặc phòng máy. Với trẻ bây giờ toàn bộ tâm trí là ở trò chơi. Có giao tiếp chăng nữa thì là giao tiếp vì trò chơi.

Dành nhiều thời gian hơn cho con

Lời khuyên của các nhà tâm lí là phải học cách nhận biết thời điểm trẻ bắt đầu lạm dụng máy vi tính và trò chơi giải trí, trước khi điều này biến thành bệnh "nghiện". Cha mẹ cần chú ý đến con cái nhiều hơn và quan tâm xem con làm gì với máy vi tính, để ý đến thời gian con ngồi trên máy, đến tâm trạng của con khi con rời bàn máy, đến sự giao tiếp với những người thân xung quanh.

Đây là những biện pháp đối với trẻ nhưng suy cho cùng là luật đối với cha mẹ, vì theo được những điều tưởng như đơn giản này đòi hỏi ở cha mẹ sự kiên nhẫn và tính kỉ luật.

Còn đối với những thiếu niên đã có biểu hiện "nghiện" game, bỏ bê học hành, bạn bè, xa lánh người thân, gia đình, có những hành vi khác thường thì trong rất nhiều trường hợp, người cần được tư vấn trực tiếp đầu tiên lại là cha mẹ. Cha mẹ phải nhìn lại cách sống của gia đình, thái độ, sự quan tâm, tình cảm đối với con cái. Khi bản thân cha mẹ, những người trong gia đình, những người ngay bên cạnh trẻ chưa làm được điều này thì mọi sự giúp đỡ từ bên ngoài, kể cả của chuyên gia tâm lí cũng không có nhiều ý nghĩa.

Một điều hiển nhiên của cuộc sống hiện nay là trẻ vẫn sẽ phải làm quen với máy vi tính, mạng Internet, các chương trình học qua game.Trẻ làm quen với game ngày càng sớm, nên vai trò của cha mẹ trong việc hướng dẫn con em mình chơi như thế nào ngày càng quan trọng.

NGUYỄN THỊ THANH THỦY
Thạc Sĩ Giáo Dục Học

6 lời khuyên dành cho phụ huynh

Để không phải đấu tranh với những điều đã xảy ra mà giải quyết ngay từ gốc rễ, các nhà tâm lí đưa ra lời khuyên về các biện pháp giúp cha mẹ "để mắt" đến con cái hằng ngày ngay từ khi chúng bắt đầu chơi game :

1. Giới hạn thời gian chơi game. Trẻ càng nhỏ càng phải để ý nhiều, giới hạn chơi trong vòng 15 phút với trẻ 6 - 7 tuổi. Nghiêm khắc ngay từ tuổi này để tránh hối tiếc về sau. Tuổi tiểu học, từ 8 - 11 tuổi, chỉ nên chơi 30phút/ngày.

2. Không cho chơi game ngay trước khi đi ngủ, ngay sau khi ăn, không cho phép chơi game thay cho các hoạt động khác như vận động, chơi ngoài trời, trò chuyện với cả nhà. Điều này không dễ thực hiện với nhiều bậc cha mẹ. Lí do muôn thuở là không có thời gian để cùng chơi với con. Nhưng các bạn hãy lựa chọn : thời gian dành cho con hay để con vào những trò chơi vô bổ.

3. Để ý, nhắc nhở trẻ giữ khoảng cách giữa mắt với màn hình, chơi ở nơi đủ ánh sáng và không khí thoáng.

4. Nên để ý đến nội dung trò chơi trẻ lựa chọn để kịp thời loại những trò chơi bạo lực, những trò chơi có nội dung không phù hợp với lứa tuổi, đồng thời giúp trẻ phân tích đúng sai, tốt xấu.

5. Định hướng cho trẻ hiểu máy vi tính là phương tiện cho các mục đính nhận thức, phương tiện giải trí, không thể thay thế được các mối quan hệ thực.

6. Kiên nhẫn hướng sự chú ý của trẻ đến những trò chơi trí tuệ, ít bạo lực (cờ tướng, các trò chơi trí tuệ...).

Những nền tảng engine của các thế giới ảo

Game online nhiều người chơi (MMOG) là một trong những thể loại game phức tạp. Do vậy, những engine dùng làm nền tảng cho game MMO cũng có những đặc trưng riêng so với game offline. Chúng ta hãy cũng điểm qua một số engine quen thuộc dùng để phát triển những game MMO nhé.

Unreal Engine 3

Là một engine đa năng do Epic Games phát triển, Unreal 3 không chỉ là nền tảng cho những game hành động trên các hệ Xbox 360, PS3 hay PC mà còn có thể ứng dụng được cho hàng loạt những tựa game MMO ở nhiều thể loại khác nhau. Engine Unreal 3 hỗ trợ kỹ thuật HDR, per-pixel lighting (thể hiện ánh sáng theo từng điểm ảnh), đổ bóng động và những tính năng của tất cả các phiên bản trước. Sự phức tạp và tương thích cao của Unreal 3 đã cho phép các hãng game MMO dùng engine này làm nền tảng cho những tựa game của mình, trong đó có những game MMO nổi bật như The Agency, DC Universe Online của Sony Online Entertainment, Blade and Soul của NCsoft (thể loại MMORPG), A.V.A của Redduck, Global Agenda (thể loại bắn súng góc nhìn thứ nhất).

Bigworld

Là một trong những engine chuyên về phát triển game MMO nổi tiếng đến từ hãng game và công nghệ của Úc có tên Micro Forté. Bigworld cung cấp những client, server 3D và những công cụ phát triển như chương trình biên tập mô hình, môi trường và thế giới trong game tích hợp. Với engine địa hình cao cấp, Bigworld cho phép tạo ra những thế giới rộng lớn với nội cảnh và ngoại cảnh cực kì trơn tru, bên cạnh đó công nghệ server của Bigworld có thể hỗ trợ hàng triệu người chơi cùng một lúc. Bigworld là engine phía sau những tựa game nhập vai online như Tian Xian 2 của NetEase (Trung Quốc), Grandia Online của GungHo Online Entertainment và Startgate Worlds của Cheyenne Mountain Entertainment.

Monumental Technology Suite

Monumental Technology Suite là phần mềm chuyên dành để phát triển game MMO, do Monumental Games phát triển. Đặt trụ sở tại Anh, Monumental Games cung cấp bộ engine cùng tên để phát triển những tựa game MMO bên cạnh những game trên các hệ máy console chuyên dụng và PC. Những tính năng đặc trưng của Monumental Technology Suite là hỗ trợ nhiều nền máy, tối ưu hóa băng thông và bộ công cụ cho phép các nhà thiết kế và họa sĩ xem các mẫu thiết kế vận hành trước và đưa vào trò chơi. Monumental Technology Suite cũng có thêm những kỹ thuật dành cho địa hình và nhân vật cho phép mở rộng sáng tạo các nội dung mới. Monumental Games cung cấp engine của mình cho những hãng game độc lập, những hãng đã có uy tín và tổ chức kinh doanh muốn phát triển các ứng dụng thế giới ảo để nghiên cứu, mô phỏng hoặc dành cho mục đích thương mại. Hiện tại Monumental Technology Suite đã được ứng dụng trong một tựa game bóng đá online mang tên Football Superstars, do Monumental Games đồng phát triển với CyberSports.

Multiverse Platform

Một trong những engine phát triển game MMO thế hệ mới với những công cụ thân thiện để thiết kế và chỉnh sửa thế giới trong game. Với việc tích hợp sẵn công nghệ SpeedTree và engine dựng hình DirectX 9, Multiverse Platform có đủ sức mạnh để thực hiện một game MMORPG hiện đại. Hãng phát triển Multiverse Networks cung cấp engine này và thu lợi nhuận bằng việc chia sẻ doanh thu với những hãng game đăng ký sử dụng Multiverse Platform để thực hiện những tựa game MMO của mình. Một số tựa game ứng dụng công nghệ Multiverse bao gồm Island of War (Neojac Entertainment), City of Sinners and Saints (Telos Productions), Dark Horizons: The Awakening (Max Gaming Technology)...

HeroEngine

HeroEngine là engine chuyên dụng dành cho những game MMO do hãng Simutronics phát triển. Vốn được ứng dụng cho tựa game của chính hãng Simutronics là Heros Journey, HeroEngine nổi bật với tính năng cho phép nhiều nhà phát triển cùng chỉnh sửa trò chơi ngay trong thời gian thực và xem trực tiếp kết quả. Với cấu trúc HeroBlade độc đáo, những thay đổi và cập nhật của trò chơi đều được thể hiện ngay trong thời gian thực. Việc điều chỉnh cách chơi cũng được hỗ trợ thông qua ngôn ngữ HeroScripting. Đặc biệt, công cụ DreamManager cho phép những nhà thiết kế game và kiểm định chất lượng có thể ghi chú trực tiếp trong không gian 3D của trò chơi. HeroEngine là nền tảng của những tựa game hứa hẹn như Star Wars: The Old Republic của BioWare, Universe Online của Colony Studios cùng một số dự án chưa được công bố khác.

Abyssal Engine

Abyssal Engine là một công cụ thiết kế game và dựng hình khá mạnh và chuyên nghiệp dành cho những game và phần mềm 3D. Engine được thiết kế với mục tiêu giảm thời lượng phát triển game nhưng vẫn đảm bảo những hiệu ứng hình ảnh tối ưu cho cả 2 môi trường online và offline. Abyssal Engine cho phép nhà phát triển sáng tạo các game ở nhiều thể loại, từ những tựa game nhập vai offline, chiến thuật thời gian thực, những game chơi mạng và MMO cũng như mô phỏng.

Genesis2D

Một trong những engine nhập vai online 2D tốt nhất hiện nay và vẫn còn đang được liên tục cập nhật tính năng mới. Bên cạnh việc ứng dụng khá dễ dàng, Genesis2D sử dụng ngôn ngữ lập trình riêng của mình mang tên HappyScript dựa trên nền tảng Visual Basic. Ngoài ra, một trong những đặc điểm nổi bật của Genesis2D là hỗ trợ đến 500 bản đồ trong trò chơi.

Gamebryo

Gamebryo là một engine 3D được viết bằng ngôn ngữ C++ và hướng đến việc phát triển game trên các hệ máy PC, Xbox 360, PS3, PS2, Wii.... Engine này bao gồm những công cụ khá cao cấp như Scene Designer dùng cho việc biên tập layout và màn chơi trong game; công cụ Animation Tool để hiệu chỉnh các hoạt ảnh. Gamebryo vừa cập nhật thêm hệ thống Emergent Terrain System nhằm mở rộng khả năng của các họa sĩ và một màn hình console để xem trước và kiểm tra game. Gamebryo là "trái tim" đằng sau hàng loạt những tựa game lớn offline và online như The Elder Scrolls IV: Oblivion, Fallout 3 (Bethesda Softworks), Sid Meiers Civilization IV (Firaxis), Warhammer Online: Age of Reckoning (game MMORPG, Mythic Entertainment), Atlantica Online (MMORPG, Ndoors Corporation), Dark Age of Camelot (MMORPG, Mythic Entertainment), Dragonica Online (MMORPG, Barunson Interactive)...

CryEngine 2

CryEngine 2 là phiên bản thứ hai của CryEngine, vốn là engine dùng để phát triển tựa game bắn súng đình đám Far Cry. CryEngine 2 là nền tảng của hai phiên bản Crysis và Crysis: Warhead của hãng Crytek. Sắp đến, engine này cũng sẽ được sử dụng cho trò chơi nhập vai online Entropia Universe của hãng game Thụy Điển Mindark. CryEngine 2 có những tính năng khá cao cấp như dựng hình thời gian thực thế hệ mới, tính toán ánh sáng của môi trường, giả lập sự tán sắc ánh sáng, mô phỏng nước, đất đá và các hiệu ứng vật lý chân thực...

CẨM TÚ

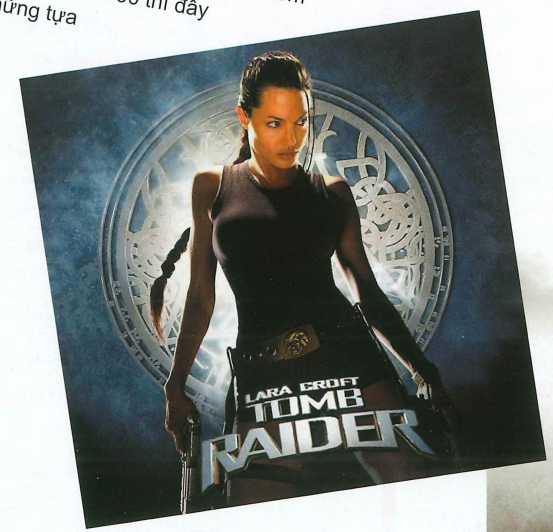
Game

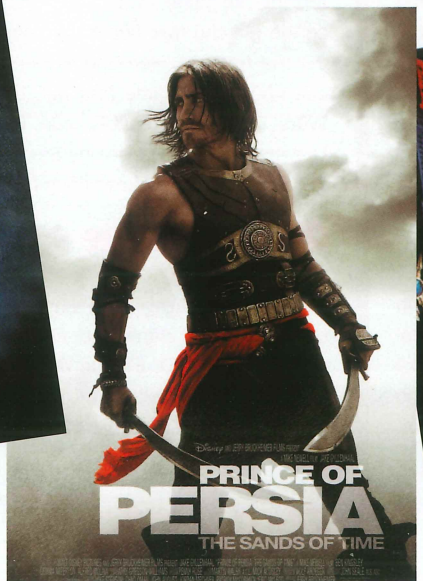
Nguồn cảm hứng cho

Tuy những bộ phim "ăn theo" game gặp phải khá nhiều thành kiến và nghi ngờ về chất lượng, nhưng mỗi khi công chiếu đều nhận được rất nhiều sự tò mò từ giới hâm mộ game lẫn những người xem phim thuần túy. Hãy cùng nhau điểm qua những bộ phim dựa theo game nổi bật từ trước đến nay.

Xem qua danh sách của những bộ phim gần đây, ngoài thể loại tình cảm, tâm lý xã hội, thể loại hành động dường như chưa có những ý tưởng hoàn toàn mới. Những bộ phim hành động hiện nay đa phần đều dựa trên những thương hiệu danh tiếng có sẵn (X-Men, Wanted, Transformers...), trong số đó nổi bật là những tựa phim được thực hiện dựa theo game, vốn cũng thu hút không ít sự chú ý của khán giả. Xuất phát từ những bộ phim "ăn theo game" đầu tiên như Super Mario Bros, Mortal Kombat, Street Fighter... trong thập niên 90, những bộ phim dựa theo game đã trở thành một trào lưu mới trong giới làm điện ảnh ở Hollywood. Chỉ trong 5 năm trở lại đây, các tác phẩm điện ảnh liên quan đến game xuất hiện càng lúc càng nhiều, và mặc dù không phải tựa phim nào cũng thành công, nhưng ít nhất điều này đã chứng tỏ đây là thị trường khá tiềm năng và sẽ gặt hái được thành công nếu như có những điều chỉnh từ phim sang game một cách phù hợp.

Có thể bạn đã từng xem những phim dựa theo game đầu tiên như Super Mario Bros., Mortal Kombat và Street Fighter. Thời điểm đầu những năm 90 thì đây là những tựa





nghệ thuật thứ 7

game cực kì thành công trên các hệ máy. Và việc đưa chúng lên màn ảnh rộng là một điều dễ hiểu đối với những nhà làm phim khi đó. Các fan của những dòng game này luôn muốn biết anh chàng Mario khi lên phim sẽ như thế nào, hay đấu sĩ quen thuộc Ryu (trong Street Fighter) sẽ biểu diễn các đòn thế ra sao... Có thể nói, kịch bản chuyển thể của những bộ phim này đã bám khá sát với cốt truyện chính của các dòng game, tuy nhiên vẫn có những điều chỉnh để phù hợp với khuôn khổ một bộ phim với những điểm nhấn chính, nhân vật chính. Super Mario Bros. (1993) do hãng Hollywood Pictures được xem là một trong những tựa phim dựa theo game đầu tiên được sản xuất, và tựa game này cũng nhận được những đánh giá trái chiều từ giới phê bình. Một số cho rằng bộ phim được thực hiện khá sơ sài và công tác chuyển thể từ game sang phim còn thiếu những điểm nhấn quan trọng; số khác thì cho rằng Super Mario Bros. tuy không bám theo cốt truyện có phần tươi vui trong sáng của dòng game Mario nhưng vẫn đưa ra những ý tưởng mới và đề cao vai trò của một trong những nhân vật xuyên suốt dòng game là công chúa Peach (trong phim là công chúa Daisy). Bộ phim không có doanh thu cao ở Bắc Mỹ, chỉ đem về 21 triệu USD trong khi kinh phí sản xuất lên đến 48 triệu USD.

Với trường hợp của Street Fighter (1994) và Mortal Kombat (1995), đây là 2 tựa game song đấu đình đám của Capcom và Midway, và việc chuyển thể cũng có những điểm khác biệt so với chuyến phiêu lưu của anh chàng Mario. Ở Street Fighter, nhà sản xuất của bộ phim đã quyết định chọn Guile, một đấu sĩ không mấy nổi bật, làm nhân vật chính thay vì Ryu hay Ken, hai nhân vật mà người chơi rất quen thuộc trong dòng game Street Fighter. Điều này cũng dễ hiểu vì đây là một bộ phim do Mỹ sản xuất, và đại tá không quân Guile khá phù hợp với hình tượng "anh hùng phim hành động" thời đó. Những đấu sĩ Street Fighter khác cũng xuất hiện trong phim nhưng với vai trò ít nổi bật hơn, và Guile do nam diễn viên võ thuật Jean-Claude Van Damme thủ diễn cũng đạt được những thành công nhất định. Còn ở Mortal Kombat, đúng như các fan mong đợi, các đấu sĩ "chính phái" như Liu Kang, Sonya Blade, Johnny Cage, Raiden đã tham gia giải đấu tử thần mang tên Mortal Kombat để chống lại Shao Kahn, thủ lĩnh Outworld muốn xâm lăng Trái Đất. Cả hai bộ phim Street Fighter: The Movie và Mortal Kombat đều đem lại doanh thu lần lượt là 99 triệu USD và 122 triệu USD, thành công vang dội mà những bộ phim dựa theo game hiện nay còn phải mơ ước.

Sau một khoảng thời gian khá dài im ắng, trào lưu phim "ăn theo" game một lần nữa được hồi sinh bất ngờ với sự xuất hiện của Resident Evil (2002), tựa phim dựa theo dòng game cùng tên do Capcom phát triển. Bộ phim nhận được sự kì vọng khá lớn vì Resident Evil có một cộng đồng fan khá đông đảo trên thế giới, và trước đó không lâu thì hai phiên bản game Resident Evil 1 và 2 cũng gặt hái được những thành công đáng kể. Với sự hợp tác phát triển giữa Sony và Capcom, bộ phim Resident Evil đầu tiên đã ra đời, với kịch bản mới mẻ và xoay quanh một nhân vật không có trong cốt truyện của dòng game mang tên Alice. Đây được xem là một kịch bản chuyển thể khá mạo hiểm, nhưng cuối cùng đã gặt hái thành công vang dội với doanh thu lên đến hơn 100 triệu USD, và kéo theo 2 tựa phim tiếp theo là Apocalypse (2004) và Extinction (2007) cũng gặt hái được những thành công đáng kể. Ba tựa phim trên đã chứng tỏ nếu dựa vào một thương hiệu có sẵn và có những điều chỉnh, thêm thắt sáng tạo, một bộ phim dựa theo game cũng sẽ thành công về mặt thương mại lẫn chất lượng.

Nói về sự thành công của các tựa phim dựa theo game trong giai đoạn này không thể không kể đến Tomb Raider (2001), bộ phim dựa theo dòng game phiêu lưu cùng tên của Eidos, do hãng phim danh tiếng Paramount Pictures sản xuất và phát hành. Cô nàng Lara Croft do nữ diễn viên gợi cảm Angelina Jolie thủ vai được thể hiện khá xuất sắc qua bộ phim, cùng với những hiệu ứng đặc biệt từ Hollywood khiến bộ phim thực sự thăng hoa. Tuy không bám sát cốt truyện của dòng game Tomb Raider, bộ phim vẫn nhận được sự ủng hộ rất lớn từ cộng đồng fan của cô nàng Lara Croft, và qua vai diễn này, sự nghiệp của Angeline Jolie cũng thêm phần phát triển. Lara Croft: Tomb Raider đem về doanh thu phòng vé đến 275 triệu USD, thành công không thể chối cãi của một bộ phim "ăn theo".

Thành công của những tựa phim trên cho thấy, yếu tố kịch bản đóng vai trò cực kì quan trọng để một bộ phim

ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN
tiết kiệm 25%
Chỉ cần 1 cú click chuột
Hoặc điện thoại đến số
Miền Bắc 04 3512 1819 (ext 1)
Miền Nam 08 3930 4324 (ext 1)
thủ tục ĐƠN GIẢN
nhận tạp chí NHANH CHÓNG
pcworld.com.vn/datbao
HOTLINE Miền Bắc : (04) 3512 3011
Miền Nam : (08) 3930 2120

TGVT-PCW - Công Nghệ Máy Tính và Mạng
•Phát hành ngày 15 (Miền Bắc: ngày 17) ~~180.000đ~~ → 135.000đ/12tháng/quyển
TGVT-PCW B - Giải Pháp và Ứng Dụng CNTT
•Phát hành ngày 1 (Miền Bắc: ngày 3) ~~180.000đ~~ → 135.000đ/12tháng/quyển
Thế Giới Game - Game và Giải Trí
•Phát hành ngày 25 (Miền Bắc: ngày 27) ~~168.000đ~~ → 126.000đ/12tháng/quyển
Chuyển khoản : NH Á Châu - ACB | NH Ngoại Thương VN - Vietcombank
Tên tài khoản : Tạp chí Thế Giới Vi Tính | Tạp chí Thế Giới Vi Tính
Số tài khoản VNĐ : 3500 3229 | 007.1.00.007837.1
• Bạn đọc ở ngoài nội thành TP. HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí qua bưu điện 36.000đ/12tháng/quyển.

dựa theo game có thể đạt được doanh thu mong đợi. Với việc những game và dòng game nổi tiếng đã có một lượng fan rất lớn, đây là lợi thế đồng thời là thách thức cho các hãng phim cân bằng giữa những nội dung nguyên bản và nội dung được chỉnh sửa, bổ sung. Đặc biệt, với một số tựa game như Hitman hay Max Payne, nội dung chú trọng khá nhiều vào các pha hành động, việc viết kịch bản sẽ khó khăn hơn do trong phim các nhân vật chính không chỉ biết bắn súng mà còn phải thể hiện những tâm trạng khác nhau tùy theo diễn biến. Với bộ phim Hitman (2007), nhân vật chính là sát thủ bí danh 47 do Timothy Olyphant thủ vai có khá nhiều "đất diễn" về mặt tâm trạng thay vì chỉ hành động, do nhà sản xuất đã thông minh đưa vào nữ nhân vật Nika Boronina bên cạnh sát thủ lạnh lùng này. Còn ở May Payne (2008), bộ phim dựa theo dòng game do Remedy phát triển thì có cốt truyện vay mượn một ít từ cuộc đời bất hạnh của thanh tra Max Payne, bên cạnh đó cũng chuyển tải khá thành công không khí nặng nề, thù hận của game lên bộ phim. Max Payne nhận được nhiều lời đánh giá trái chiều từ giới phê bình, nhưng về mặt doanh thu bộ phim đã rất thành công khi đem về đến 85 triệu USD chỉ với kinh phí sản xuất là 35 triệu USD.

Sắp tới, chúng ta có thể trông đợi ở những tựa phim dựa theo game nào? Tính đến nay, đã có rất nhiều những tựa phim dựa theo game được công bố, trong đó có những cái tên nổi bật như Prince of Persia, một tựa phim dựa theo dòng game phiêu lưu Hoàng Tử Ba Tư nổi tiếng của Ubisoft. Tựa game hành động độc quyền cho PS3, Uncharted: Drake's Fortune cũng được tuyên bố lên phim, và sau đó ít lâu là một tựa game khác của Sony là Infamous cũng lục tục lên màn ảnh rộng. BioShock, Gears of War, God of War... là những tựa phim theo game đáng chú ý sẽ phát hành trong vòng 1 đến 2 năm nữa. Có thể nói, trào lưu phim dựa theo game sẽ còn phát triển lâu dài bên cạnh sự tăng trưởng chung của ngành công nghiệp game, những tựa game đỉnh cao và có sự đầu tư lớn lần lượt ra đời. Đây là thuận lợi cũng như thử thách đối với các nhà làm phim muốn khai thác một cách hiệu quả danh tiếng từ bản quyền của game để đem lại doanh thu cho mình.

THƯ LY

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:** quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí:** pressrelease@pcworld.com.vn
- **Giải đáp kỹ thuật:** http://www.pcworld.com.vn/forum

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

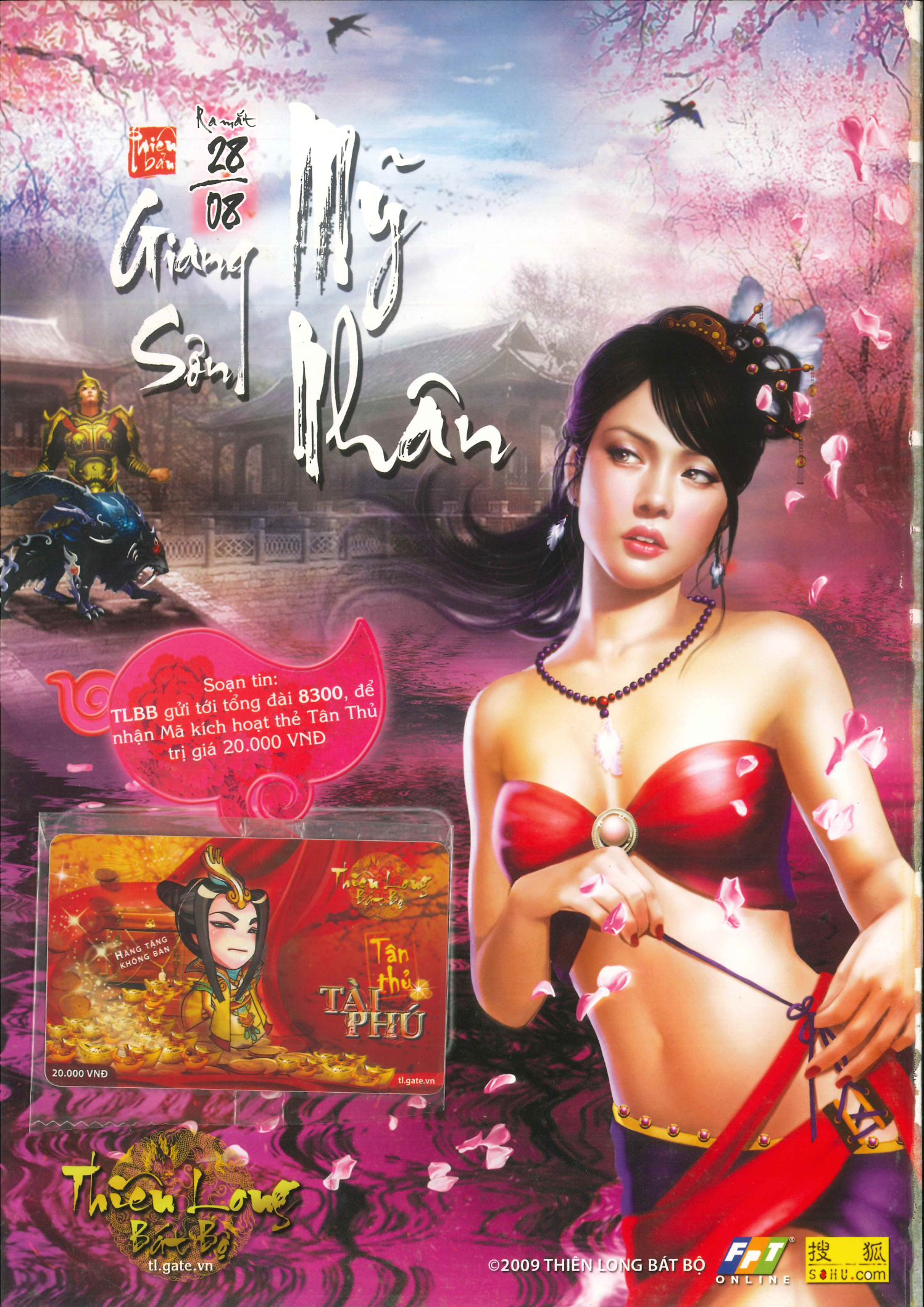
CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

ASIASOFT 44, 45
BIRDY 57
DEC - Công Ty Cổ Phần Truyền Thông và Công Nghệ Quang Minh 70, 71
DECO - Công Ty CP Công Nghệ và Dịch Vụ Trực Tuyến ..... Bìa 3, 62, 63
FPT ..... Bìa 2
GAMES CENTER 19
HALO 23
HONDA 37
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame 27
INTEL 31
MIMI 7
OXY 5
REXONA 3
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VIETTEL - Công Ty Viễn Thông 55
XGAME - Cửa hàng Xgame 6

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1825.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 14.000 đồng.

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh - ĐT: (84.8) 3 9304 324 - Fax: (84.8) 3 9304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn
Văn Phòng Hà Nội: P.903, tầng 9, tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa - ĐT: (84.4) 3 5121 819 - Fax: (84.4) 3 5121 822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn


Thiên Đấu
Ra mắt
28/08
Giang Sơn Mỹ Nhân
Soạn tin:
TLBB gửi tới tổng đài 8300, để nhận Mã kích hoạt thẻ Tân Thủ trị giá 20.000 VNĐ
Thiên Long Bát Bộ
HÀNG TẶNG KHÔNG BÁN
Tân thủ
TÀI PHÚ
20.000 VNĐ
tl.gate.vn
Thiên Long Bát Bộ
tl.gate.vn
©2009 THIÊN LONG BÁT BỘ
FPT ONLINE
搜狐 SOHU.com

Lãng du trong thế giới
kỳ ảo của Cổ Long
http://colong.vn
Cổ Long
online
Bạn sẽ không cô đơn
21/08
OPEN BETA
GIÁ RẺ GIẬT MÌNH
1.000 VNĐ / 100 KNB
DECO
ONLINE ENTERTAINMENT
9you
.COM
gameone
DECO, 9you, Gameone hợp tác phát hành tại Việt Nam

GIGABYTE™

10%-30% Khả năng ép xung

10%-30% Thất thoát điện năng

5%-10% Nhiệt độ GPU

Unique Technology from GIGABYTE

Ultra Durable™ VGA

- 2oz Copper PCB
- Japanese Solid Capacitor
- Tier 1 Samsung / Hynix memory
- Ferrite Core(Metal) Choke
- Lower RDS(on) MOSFET

Siêu bền, Siêu mát

Linh kiện tốt tạo nên card đồ họa tốt

GV-N250OC-1GI Rev2.0

GTS 250 Over clock version and Native golden plated HDMI

> Powered by NVIDIA GeForce GTS 250 GPU
> Integrated with the industry's best 1GB GDDR3 memory and 256-bit memory interface
> GIGABYTE Ultra Durable VGA technology
> PCI Express 2.0, Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.1 support
> Supports NVIDIA SLI® and PureVideo® HD technology
> Features Dual Link DVI-I / D-sub / HDMI

GV-N98TOC-512I Rev2.0

9800 GT over clock version with 4 heat pipe Zalman fan

> Powered by NVIDIA GeForce 9800 GT GPU
> Integrated with the industry's best 1GB/ 512 MB GDDR3 memory and 256-bit memory interface
> GIGABYTE Ultra Durable VGA technology
> PCI Express 2.0, Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.1 support
> Supports NVIDIA SLI® and PureVideo® HD technology
> Features Dual Link DVI-I / D-sub / HDMI

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Các đại lý:

TPHCM:
Nguyễn Hoàng 08 39203404
Vi tính Phong Vũ 08 39330186
Thành Nhân 08 39250259
Sáng Tạo 08 39255406
Hợp Nhất 08 39252367
Nova 08 39253863
Compro 08 39250448
Hoàn Long 08 39250898
Greentek 08 39252549
Thiên Phúc 08 39255309
Thiên Long 08 39255551
Lê Phụng 08 39290607

ĐÀ NẴNG:
Vitico 0511 3871838
GCC Đà Nẵng 0511 3653060

QUẢNG NGÃI:
MHQ 055 3825894

QUI NHƠN:
Vi Tính Qui Nhơn 056 3822803
Bảo Châu 056 3828199

NHA TRANG:
Tín Hưng 058 3825081
Tin Học Nha Trang 058 3810822
Sao Kim Nha Trang 058 3510885

DACLAK:
Quang Anh 050 3815123
Toshiba 050 3857585

TIỀN GIANG:
TGN 073 3885885

CẦN THƠ:
Á Châu 071 3832022
TT Điện Tử Tin Học Cần Thơ 071 3832875

SÓC TRĂNG:
Dũng Kiều 079 3821997

Đại diện phân phối tại miền bắc : **Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh** 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

www.gigabyte.vn

All intellectual property rights, including without limitation to copyright and trademark of this work and its derivative works are the property of, or are licensed to, GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO., LTD. Any unauthorized use is strictly prohibited.